AVGUST 2004 30 1450 SIT

PC Format

VSE, KAR VAŠ PC POTREBUJE

DVD IZDAJA

Bežite, kolikor morete! To je...

64 MILJARD BITOV

Največja nadgradnja vseh časov

Prve meritve hitrosti nove arhitekture PCI Express

Je vaš PC dinozaver? Obrnite na stran 28

Vse o digitalni fotografiji!

SUPERTEST 12 digitalnih fotoaparatov

PLUS! nasveti za izboljšavo fotografij

NA TESTU

- Najnovejše grafične kartice
- 17-palčni notesnik Sony Vaio
- Najnovejši procesor P4 550
- 5 zapisovalnikov DVD

20 stvari, ki jih lahko poskusite, če Windows noče delovati

Končno rešitev za vse vaše težave

PREDELAJTE FAR CRY!

IZDELAJTE LASTNO STOPNJO, VPIŠITE SE MED LEGENDE

ISSN 1580-819X
AVGUST 2004 / 30 / 1450 SIT
9 771580 819009

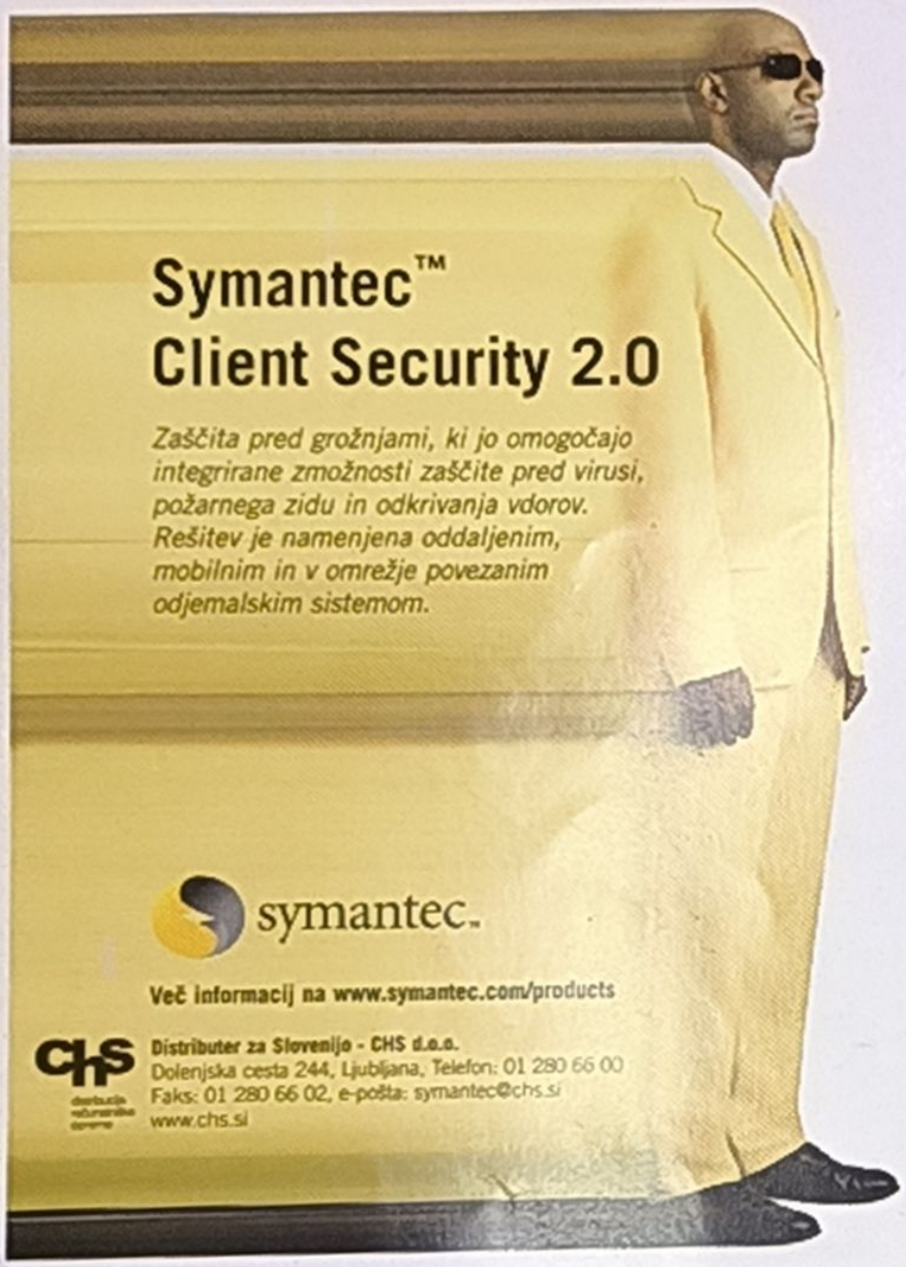
OSTANITE HLADNI
VODNA HLAJENJA

9 STRANI NAPOVEDI
TRIBES, GTA IN DRUGE

NA VAŠEM DVD-JU

NAJBOLJŠE DEMO IGRE, PROGRAMI IN DODATKI

CELOTNI IGRI VIRTUAL SAILOR 5 IN STARSIEGE: TRIBES » PAINT SHOP PRO 8 » CELOTEN WIRE FUSION 2.0 » SPIDER-MAN 2 » EASY IMAGER » SOLDIERS



Symantec™ Client Security 2.0

Zaščita pred grožnjami, ki jo omogočajo integrirane zmožnosti zaščite pred virusi, požarnega zidu in odkrivanja vdorov. Rešitev je namenjena oddaljenim, mobilnim in v omrežje povezanim odjemalskim sistemom.

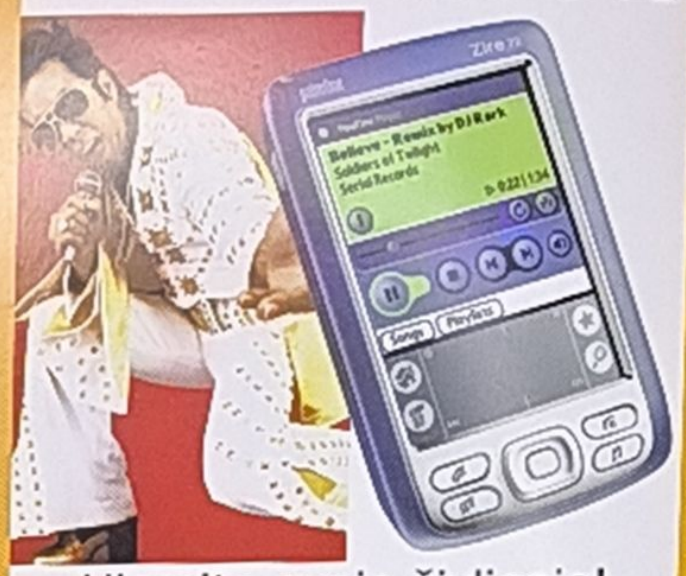
symantec.

Več informacij na www.symantec.com/products

CHS distribucija računalniške opreme

Distributer za Slovenijo - CHS d.o.o.
Dolenjska cesta 244, Ljubljana, Telefon: 01 280 66 00
Faks: 01 280 66 02, e-pošta: symantec@chs.si
www.chs.si

Zire™ 72



Ujemite svoje življenje!

Zire 72 je namenjen vsem uporabnikom, ki potrebujejo dlančnik z zmogljivo programsko in strojno opremo za sprejemljivo ceno. Poleg Bluetooth in Ir povezave vsebuje Zire 72 še diktafon in digitalno kamero (1.2 mil točk), ki omogoča zajem slik in video posnetkov.

Za nakup se obrnite na enega izmed naših partnerjev, ki so naštet spodaj ali na vašega prodajalca računalniške opreme.
BOF: Ljubljana tel.: 01 548 4466; **BIG BANG MEGA:** Ljubljana tel.: 01 587 3519; Rudnik Ljubljana tel.: 01 420 2573; Maribor tel.: 02 3026 732; Kranj tel.: 04 202 5572; Novo Mesto tel.: 07 393 5200; Velenje tel.: 03 897 5833; Koper tel.: 05 630 6500; Celje tel.: 03 425 2540; **COMTRON** trgovina, **STING:** Ljubljana tel.: 01 524 8000, splet: www.sting.si
Informacije: www.palmone.com in palm@chs.si

palmOne

Nove knjige pri založbi Pasadena!

20% popust v prednaročilu v spletni strani www.pasadena.si in na telefonski številki (01) 280 53 50

ZALOŽBA Pasadena

Založba Pasadena d.o.o.
1000 Ljubljana, Slovenija
telefon: 01 280 53 50
www.pasadena.si

3com brezžično omrežje

- 3Com OfficeConnect Wireless 11g Cable/DSL Gateway -
3CRWE554G72-ME – 3Com ADSL brezžični 54Mbps prehod

- 3Com OfficeConnect Wireless 11g PC Card -
3CRWE154G72 – 3Com brezžična 54Mbps mrežna kartica za prenosni računalnik

3Com ADSL brezžični prehod omogoča dostop do interneta večim računalnikom, preko enega ADSL priključka. Računalniki so lahko priklopljeni brezžično ali žično. Novi 11g standard podpira brezžično hitrost prenosa do 54Mbps na razdalji do 100m in je združljiv s starim 11b. Prehod močno dvigne zaščito pred vdori iz inetrneta. Nastavitev je zaradi priloženega iskalnega programa in vgrajenega grafičnega vmesnika uporabniku prijazna.

Več informacij na www.3com.com

CHS distribucija računalniške opreme

Distributer za Slovenijo - CHS d.o.o.
Dolenjska cesta 244, Ljubljana, telefon: 01 280 66 00
faks: 01 280 66 02, e-pošta: 3com@chs.si
www.chs.si

Leadtek®

We Make Dreams a Reality

The way it's meant to be played

NVIDIA.

WinFast® A400 Ultra TDH

Low noise Fan design

fan noise	db
Leadtek Ultra Silent Fan	< 30
others	≧ 38

Grafične kartice za zmagovalce!

Najboljše razmerje zmogljivost/cena!

- Leadtek Air-Surrounded hladilni sistem
- 16 superskalarnih cevovodov
- Polna podpora 3.0 modelu za senčenje
- 256bit GDDR3 spomin-preko 1GHz DDR prenos podatkov
- 64 bitno filtriranje in senčenje tekstur s plavajočo vejico
- Dual - Link DVI podpora
- Priloženi dve zelo priljubljeni DX9 igrici

PCI EXPRESS series

WinFast PX350

- NVIDIA GeForce PCX5900 GPU
- 128MB hiter DDR spomin (256 bit)
- Podpira D-sub, DVI & TV izhod
- Podpira Microsoft DirectX 9.0 in OpenGL1.5

WinFast PX360

- NVIDIA GeForce PCX5750 GPU
- 128MB hiter DDR spomin
- Podpira D-Sub, DVI & TV izhod
- Podpira Microsoft DirectX 9.0 in OpenGL1.5

WinFast PX340

- NVIDIA GeForce PCX5300 GPU
- 128/64 MB DDR spomin
- Podpira D-Sub, DVI & TV izhod
- Podpira Microsoft DirectX 9.0 in OpenGL1.5

Distribucija za Slovenijo:

Acord-92 d.o.o.
Stegne 13, 1000 Ljubljana
Slovenija
TEL: (01) 583 72 30
FAX: (01) 519 80 20
www.acord-92.si
info@acord-92.si

JAE d.o.o.
Brnčičeva 13, 1000 Ljubljana
Slovenija
TEL: (01) 589 52 26
FAX: (01) 589 62 00
www.jae.si
prodaja@jae.si

www.leadtek.com

PCFormat

Stopite v stik ...
info@pcformatslo.net
www.pcformatslo.net

PC Format
Trg revolucije 2
2000 Maribor
Tel: 02 330 330 0 Fax: 02 330 331 1

Urednik Aljoša Hancman
Namestnica urednika Barbara Banović
Urednik diska Nebojša Janković
Oblikovanje in prelom strani
Boštjan Krajnc, Peter Grebenar
Sodelavci Daniel Andjelković, Matt Avery, Tomaž Bartolj, David Bradley, Kieron Gillen, Aljoša Hancman, Uroš Jaušovec, Geoff Harris, Dan Griliopoulos, Tomaž Kotnik, Uroš Majcenović, Alec Meer, Fran Lhotka, Gregor Mraz, Andrej Potočnik, Alenka Ramšak, Matej Slanič, Marko A. Štor, Jelena Varda, Ivo Vidergar, Luis Villazon
Ilustracije Peter Grebenar, Andrew McLaughlin
Lektoriranje Barbara Banović
Prevodi VideoToP d.o.o.

Založnik
VideoToP d.o.o.
Trg revolucije 2
2000 Maribor
Tel : 02 330 330 0 Fax: 02 330 331 1

Oglasno trženje
Ivo Vidergar
Tel: 02 330 330 8 Fax: 02 330 331 1
E-mail: oglasi@pcformatslo.net

Tisk in distribucija
Založnik VideoToP d.o.o.
Tisk Florjančič Tisk d.o.o.
Distribucija ČZP Večer d.d.

Naročnine in prodaja
Suzana Gruber
PC Format naročnine
Trg revolucije 2, 2000 Maribor
Tel: 02 330 330 1, Fax: 330 331 1
E-mail: narocnine@pcformatslo.net

VideoToP

VideoToP je založnik specializiranih revij s področja računalništva in najnovejših tehnologij. Naš cilj je zadovoljiti strast naših bralcev tako, da jim damo revije, ki jim bodo ponudile veliko vrednost za njihov denar, zanesljive informacije in ki jih bo užitek brati. Razen revije PCFormat, v VideoToP-ovi založbi izhajajo tudi revije FHM, Digitalna Kamera in PCFormatov Popolni vodič. Več informacij o VideoToP-ovih revijah je na voljo na spletnih straneh **www.pcformatslo.net, www.digitalnakamera.net** in **www.fhmslo.net.**

Članki iz PC Formata se ne smejo reproducirati brez predhodnega pisnega dovoljenja. Uredništvo ne sprejema odgovornosti za nenamerne in tiskarske napake. Prejeta pisma se smatrajo, da so bila poslana za objavo. Zavoljo jasnosti in omejenosti prostora si pridržujemo pravico, da uredimo prejeta pisma. Avtorjem priznavamo avtorske pravice. V primeru, da vam nismo priznali avtorskih pravic, vas naprošamo, da nam to nemudoma javite in napako bomo odpravili.

Na podlagi 6. točke 25. čl. Zakona o davku na dodano vrednost sodi PC Format med izdelke, za katere se obračunava in plačuje davek na dodano vrednost po stopnji 8,5%. Po 24. čl. ZDDV se za prilogi CD oz. DVD obračunava davek po splošni 20% stopnji, ki jo Videotop odvede po nabavni ceni. Davek je vračunan v ceno revije.

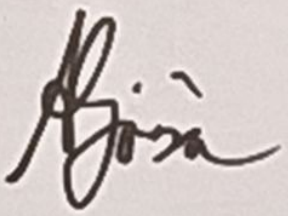
Del besedil v tej številki je preveden ali reproduciran iz PCFormata, katerih lastnik avtorskih pravic je **Future Publishing Limited, UK 2003.** Vse pravice so pridržane. Za več informacij o tej in drugih revijah Future Publishinga obiščite **http://www.futurenet.co.uk.**

In Oskarja za življenjsko delo dobi...

Uvodnik je tokrat bogatejši za še eno osebico. Fantka, ki je življenje urednika postavil v novo perspektivo. Ime mu je Oskar in ga je bilo ob rojstvu skupaj komaj za dobre tri kilograme. Najbolj luštne tri kilograme v vesolju, če vprašate njegova starša. Prav neverjetno se zdi, da iz take male stvarce, brez najmanjše ideje, v kakšen svet se je rodila, lahko zraste kdor koli. Olimpijski prvak v vaterpolu, strastni zbiratelj metuljev ali pa diktatorski predsednik prve samostojne države na Marsu. Morda celo naslednji urednik PCFormata? (Njegova mama v ozadju besno odkimava.) Glavno je, da bo srečen. In, da ne pozabim, dolžan sem še opravičilo svoji ženi, katere status v času zaključevanju revije PCFormat se je zdaj poslabšal z "vdova" na "mati samohranilka".

Ni pa bil julij zgolj mesec osebnih zmag – ponovno potrditev zelo uspešnega dela je dobila tudi celotna ekipa PCFormata. Novi rezultati Nacionalne raziskave branosti (NRB) so pokazali, da smo v zadnjih šestih mesecih naš krog privržencev spet povečali, tokrat kar za 22%. To hkrati tudi pomeni, da smo edina računalniška revija v Sloveniji, katere število bralcev je v zadnjih dveh letih in pol vztrajno raslo. Najpomembnejša stvar, ki jo lahko urednik iz teh podatkov razbere, je ta, da je bralcem revija všeč in da smo člani uredništva na pravi poti.

Pa ne zamerite, ker bom uvodnik zaključil prej kot običajno... polna plenička kliče. Na ves glas.



ALJOŠA HANCMAN
Urednik
hancman@videotop.si

Ekipa se predstavi

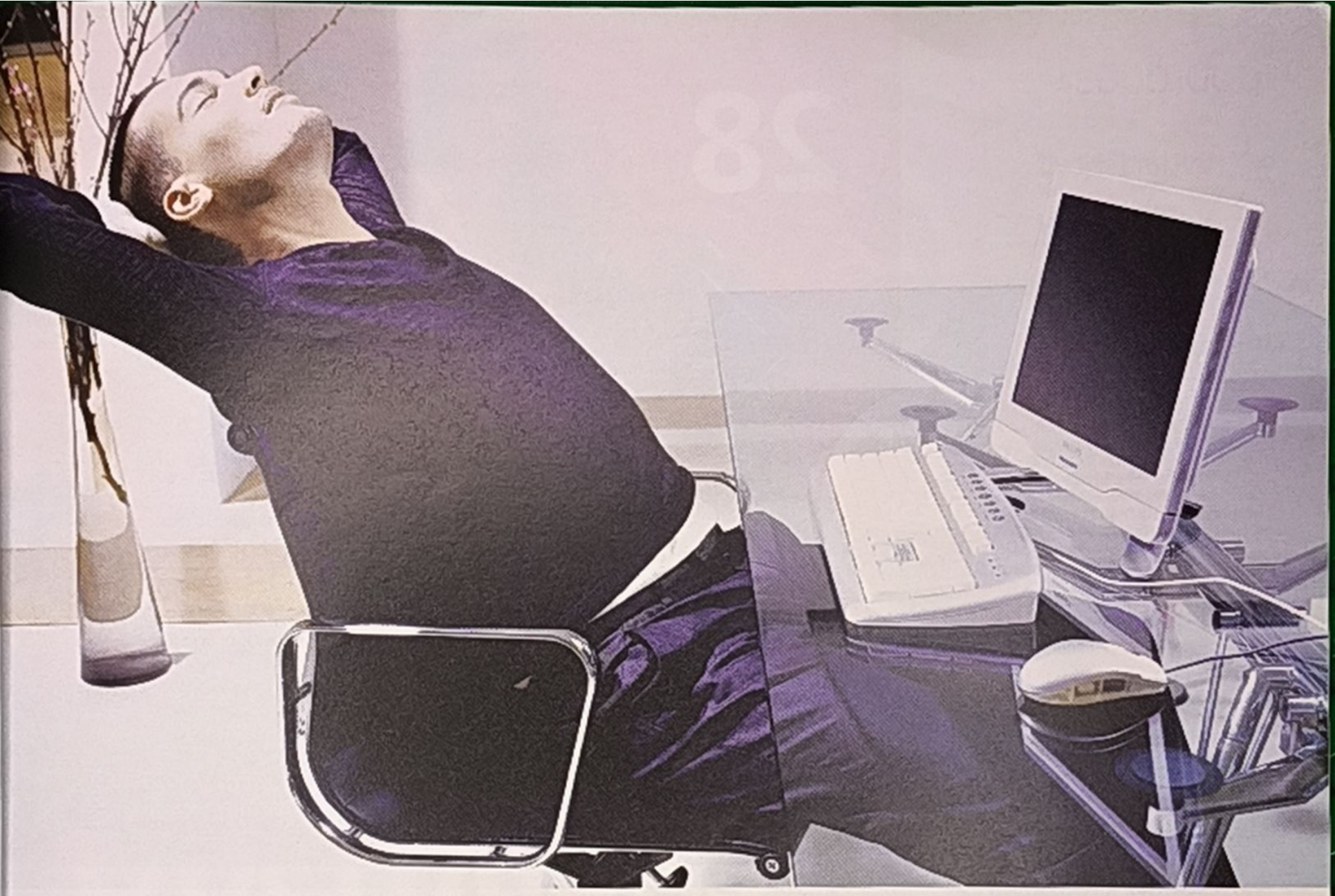
BARBARA
Ne ve, da si je z njenim novim vodnim hladilnim sistemom celotno uredništvo v poletni vročini hladilo zadnjice. Bilo je lepo.

MIŠO
Po tem, ko so kritiki razmajali njegov prvi sonet, se je naučil s pazduho igrati. Na planincah. Upa na boljši odziv javnosti.

IVO
Svoj slovec, ki zajema besedi "čmo" in "terna" je razširil z besedno zvezo "Doom 3". Prvi v Evropi se je prednaročil na igro.

SUZANA
Kar jo prvič gostimo na tej strani, ne bomo o njej zapisali ničesar slabega. Morda edino to, da je zadnjič... ne, ne, nis ne bomo.

PETER
Končno je razbil mit o poraščenosti svojega hrbta, ko je na mizi zaplesal mešanico striptiza in solo-tambade.



Svobodna izbira. Računalnik ni najpomembnejši. Periferne enote so tiste, ki naredijo razliko. Philipsove vrhunske periferne enote vam nudijo najboljše razmerje med kakovostjo in ceno. Z njimi bo vaše delo enostavnejše in zabavnejše, vaša pisarna pa bo navdušena nad novo stilsko podobo.

CRT monitorji

LCD monitorji

LCD monitor in televizor (16:9)

Plazma monitorji

Multimedijski projektorji

Internet kamere

CDRW/DVD combo enote

CD-RW zapisovalniki

DVD+RW zapisovalniki

JackRabbit 4 prenosni DVD-RW/+R

Zvočne kartice

Multimedijski zvočniki

Pooblaščeni prodajalci:

Gambit Trade (01/ 437 63 33), **HC Center** (01/ 586 66 60), **BOF** (01/ 548 44 60), **Harvey Norman** (01/ 585 50 00), **Maitim** (01/ 830 33 60), **Unistar LC** (01/ 475 55 02), **Minicom** (02/ 535 10 10), **MR2** (04/ 530 40 00), **MA-KO** (05/ 368 11 10), **Computronic** (07/ 337 67 10).

Pooblaščeni uvoznik, distributer in serviser:
PC H.AND d.o.o. - Ind. cona Trzin - Brezovce 10
tel:01/5300 800 - info@pchand.si - www.pchand.si

PC H.AND COMPUTERS

PHILIPS

OBRNITE NA...

novice
napovedi
opisi
vodiči

NAROČITE SE ŠE DANES!
Prihranite denar na letni zalogi PCF
str. 83

v tej številki

Teme

28 **64 milijard bitov**
Vodilo PCI Express je že tukaj, arhitekturo BTX pa bomo tudi kmalu dočakali. Preberite, kaj vse prinašajo nove tehnologije in česa se lahko nadejamo.

73 **Igra treh polčasov**
Sodeč po številu nogometnih navijačev, postaja nogomet v Sloveniji nacionalni šport. Predstavljamo vam napoved treh novih managerskih nogometnih zabav za PC.

88 **20 stvari, ki jih lahko poskusite, če Windows ne deluje**
Zakaj bi po nepotrebnem tratili čas in denar, ko računalnik odpove sodelovanje? Tukaj boste našli 20 načinov, na katere si lahko sami pomagate.

Od blizu

12 **Kristalna krogla**
Futuristične tehnologije in nore ideje.

14 **Novice**
Kaj se dogaja tu in tam, pa še kje drugje.

18 **Tomaževe sladke igre**
Bolj sladke in zapeljive kot španski vetrci.

20 **Intervju**
Leanne Sharman, podpredsednica Napstra.

Obširni testi

25 **8x zapisovalniki DVD**
Skladiščenje podatkov za pošteno ceno.

38 **Sistemi za vodno hlajenje**
Naj poletje ne ubije vašega računalnika.

102 **Digitalni fotoaparati**
In to taki, za vsak žep, nekateri tudi dobesedno.

PCI Express: prinašamo vam dejstva o novem vodilu. Pripravite se, da vas bo požrla najbolj lačna pošast, kar smo jih videli.

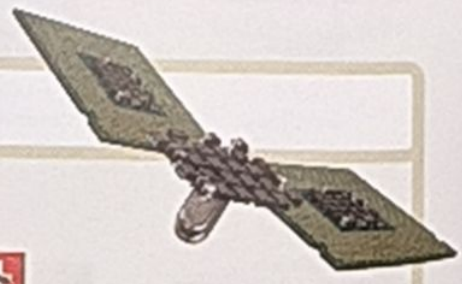
V tej prepolni številki...

PCI Express
Večji, pogumnejši in požrešnejši... str.28

12 fotoaparatov
Da bodo utrinki z dopusta digitalni. str.102
Izboljšajte ponesrečene fotografije. str.76

Preizkušeno!
Dvoplastni DVD str.36
Vodna hlajenja str.38
Intel P4 Prescott 550 str.43
Programska oprema str.47

Delo Windows
20 trikov, če Windows umira... str.88



Urejevalnik Far Cry
Postavite lastno stopnjo. str.68

Kopica napovedi
Najnovejši kolački, ki prihajajo na naše mlinčke. str.50

Do roba poln disk
Celotni in preizkusni programi in igre. CD/DVD

KAKŠNA JE VSEBINA DISKA?
Obrnite na stran 22 in preberite!

Joint Operations

Med lastnosti Indonezije ne spadajo le vročina, vlaga in komarji. Tam boste našli tudi fante z velikimi kanoni, če boste igrali *Joint Operations* pa tudi kup zabave.

Preizkušeno

36 **Dvoplastni DVD**
Več kapacitete za isto ceno.

38 **Vodno hlajenje**
Naj vaš računalnik preživi poletje.

43 **Intel Prescott P4 550**
Intelov procesor nove generacije.

47 **Programska oprema**
Kaj se dandanes splača namestiti.

Manjši testi strani 40-47
Miška Office 8K SWOP-80, projektor NEC WT 600, kovček pisarna, grafična kartica Sapphire Radeon X600XT, monitor e-yama 17NE1-S, osnovna plošča MSI 915P Neo2 Platinum, notesnik Sony Vaio VGN-A117S, pretvornik Plextor ConvertX PX-M402U, procesor Intel Prescott P4 500 3,4GHz, sistem barebone Asus Pundit-R, grafična kartica MSI PCX 5750, digitalna kamera JVC GR-D73E, osnovna plošča Asus P5AD2 Premium, sistem GPS Garmin GPS MAP 76c, grafična kartica Winfast PX 350 TDH, BitDefender Standard Edition 7.2, Ability Office 4

Igre

50 GTA: San Andreas
51 Tribes: Vengeance
52 Vampire: The Masquerade – Bloodlines
53 Axis and Allies
53 Fahrenheit
54 Shellshock: NAM '67
55 Knights of the Old Republic 2
57 The Suffering
58 Joint Operations: Typhoon Rising
60 Lineage II
61 Spider-Man 2
62 Eastside Hockey Manager
63 Chaos League
64 Soldner
65 World Championship Snooker 2004
66 Black Mirror
67 Kratki opisi
68 Urejevalnik za Far Cry

Nakupovalni vodiči

Denar zapravite samo za opremo, katere nakup se dejansko splača. Mi vam pri tem pomagamo.

112 Monitorji
112 Zvočne kartice, dlančniki, periferne naprave
113 Grafični čipi
113 Poslovne igre, športne igre, vesoljske simulacije

Odklop

114 **Spletno igranje**
Kaj počno razvijalci spletnih iger in igralska skupnost.

117 **DVD kotiček**
S čim se splača mučiti oči in kaj je za v smeti.

118 **Spletna stran**
Navidezna deska vas bo daleč pripeljala.

121 **Kisli možgani**
Kako težko je življenje intelektualcev.

122 **Dezinformator**
Brez truda do čisto prave gibanice.

Kazalo oglasov

Acord-92 41, 46, 97, 124
Anni 37
Asus 13
Bofex 123
CHS 2
Computer Line 82
CoolPC 100
Cumulus.si 101
Foto Aron 93
Foto Beseničar 27
Foto Mixi 95
Foto Tabor 105, 107, 109, 110
Harvey Norman 86, 87
HP Slovenija 17
JAE 42
KFM 102
Leadtek 3
Mikroing Trade 34
Mlacom 23
Pasadena 11, 85, 96
PC H.AND 5
Radio Krško 40
Radio Viva 25
Ribera 99
Rodocomp 21, 79
Sunrise 111
Tech Trade 44
Telemach 48
Tilia 23
TrendNet 48

Stalne rubrike

8 Pisma bralcev
22 Vsebina diska
24 Naročite se
120 Naslednji mesec

PCFormat • pisma

pišite na: pisma@pcformatslo.net

PISMO MESECA

Čemu grafika?

Zadnje čase pišete samo še o prekletih grafičnih karticah in kako kvalitetne slike proizvajajo. Sprašujem se, čemu bi dajali takšno potuho ustvarjalcem iger. Zdaj namreč vsi stremijo samo še k temu, da bi svojo igro opremili z najboljšo možno grafiko, milijoni poligonov, realističnimi teksturami in podobno navlako. Kje pa je zgodba? Kje je igralnost? Kje je prekleta globina?! Sem že malo starejši ljubitelj iger, veteran, bi se lahko reklo in še danes rad pokukam v kakšno starejšo *Ultimo*, LucasArtsove pustolovščine ali kaj podobnega, kjer avtorji niso 90% svojega časa namenili zunanjemu izgledu ampak notranji lepoti. Edino, kar me tolaži, je to, da bodo razvijalci kmalu dosegli mejo, ko bodo lahko rekli, tako, zdaj pa dlje ne moremo več (poglejte samo *Doom 3*, prekleto) in bodo prisiljeni spremeniti način razmišljanja. Upam, da ob novi renesansi iger ne bom star 120 let in nezmožen premikati miško.

Miha, Maribor

PCF Tudi v našem uredništvu bi se našel kakšen ljubitelj prvih delov *Ultime* in LucasArtsovih pustolovščin. Vseeno se nam ne zdi, da je situacija tako kritična. Že res, da nekateri razvijalci uporabljajo nove grafične kartice namesto bergel, a so *Deus Ex*, *Half-Life (2)*, *Knights Of The Old Republic* in podobne mojstrovine odličen dokaz, da se lahko globina in grafika držita za roke. Spoštujemo pa tvoje mnenje... glede na to, da si uporabil besedo "prekleto" na kar treh mestih, ti pravzaprav ne upamo ugovarjati.

Podjetje VideoToP d.o.o. (www.videotop.si) ti za tvoje misli poklanja igralni ploščček Trustmaster Modena 360 Upad Force in igro *Pro Evolution Soccer 3*, ki naj ti služi kot dokaz, da globina še ni izumrla.

Življenjska zgodba

Ravno sem igral eno flash igro, kjer moraš v določenem času spoznati eno punco in jo na koncu zapeti v posteljo, ko sem dobil SMS od moje punce. Rekla mi je, naj pridem čim prej na določeno mesto. Prav. Jaz pridem, poln upanja, nakar dobim nož v srce. Seveda ne fizično. Punca mi gladko reče: "Konc je." Skušal sem potem še izvedeti zakaj, a je rekla, da si je našla drugega. Povem vam, ni hujšega, kot da nekdo izda tvoje srčno zaupanje. V trenutku, ko sem to izvedel, sem postal brez energije. S kolesom počasi pridem do kraja, kjer sva se družila sama. Ves čas mi je v glavi razbijalo: kako je mogla, me je izdala, pa narna je očitno šlo tako dobro. Vsaj jaz sem tako mislil. Jaz se ne spomnim nobenega vzroka, nobenega povoda, zakaj me je pustila. Ni bilo tehtnega razloga, razen 5 let starejšega fant, ki ga je spoznala na morju in, ki jo bo gotovo zapustil, takoj ko se je bo naveličal. Potočil sem solzo za solzo. Poklical sem jo, a se je oglasila njena prijateljica. Rekla mi je, da sem bil preveč posesiven. Jaz sem pisano gledal. Kako sem lahko posesiven, če sem ji pač v SMS-ih nekajkrat napisal "moja ljubezen" ali kaj podobnega. Besedo MOJA si napačno razlaga. Zaželel sem ji vse najboljše v njenem življenju, pa ne mi hotela poslušati. Je že res, popolnoma razumem največje filozofe sveta, ki ne morejo razumeti ženskega mišljenja. V vrečki mi je vrnila nekaj stvari, ki sem ji posodil, nekaj celo dal. Edino uporabno je bil "prešeren", ker sem ji nekajkrat častil. Hja. Punce. Poceni stvari vračajo, zapestnice in ogrlice, ki so pa dražje, pa raje obdržijo. Le kdo jih razume? Prišel sem nazaj domov z ugotovitvijo, da je navidezna igra, kjer loviš punco, še najlepša, saj vedno lahko začneš znova in še punca te ne pusti zaradi novega fanta. Očitno bom ostal pri računalnikih. Ženska pamet...

Aleš

PCF Aleš, kaj naj ti rečemo? Čeprav včasih izgleda drugače, je življenje pravzaprav krasna reč in zaradi takšnih incidentov se ne splača obupati nad ženskami in njihovo pametjo.

Mr. Vice City

Prenovljena revija mi ni všeč. Kako lahko trdite, da je vaša prenovljena revija boljša, če pa ni več rubrik MOJA SLIKA in POGLED MED RAZVIJALCE? Imam pa pohvalo glede vašega CD-ja oz. DVD-ja. Na vaše ploščke servirate veliko uporabnih celotnih programov in iger. Mislim pa da bi bilo bolje, če bi na vaše ploščke uvrstili več celotnih iger kot pa programov.

Tommy Vercetti

PCF Hudo smo počaščeni, da se nam je oglasil sam Tommy Vercetti. Več iger kot programov? Ta mesec je 2:1 za igre. In ko smo ravno pri igrah... morda bi lahko ti nekako... hm... prisilil svoje delodajalce, da nam dovolijo reviji brezplačno prilagati *GTA3: Vice City*...

Pobeg

Pozdravljeni! Čedalje več je prvoosebnih strelskih iger. Po mojem mnenju so to tudi najbolje prodajane igre. Če pa pomislimo, pa je dandanes zelo malo iger, kjer bežimo iz zapora. Igra *Alcatraz: Prison Escape* je bila za svoje čase dobra igra, potem smo leto kasneje dobili odlično pustolovščino *Prisoner Of War*, malo za tem pa še zanimivo igro *Great Escape*. Sedaj ni ne duha ne

sluha o kakšni podobni igri. Si sploh lahko predstavljate kakšno podobno igro, z grafičnim pogonom "nove" generacije, naprednejšo UI, odličnim zvokom? Bomo takšno igro sploh dočakali?

Chaser

PCF Predvidevamo, da si nam to poslal iz svoje celice na Dobu. Veš, močno dvomimo, da boš v igrah našel navdih za pobeg iz zapora. In če ti pustijo imeti računalnik, zakaj bi sploh želel ven? Si morda že poskusil dober stari trik s pilico? Sicer pa lahko v tej številki prebereš tudi opis *The Suffering*, katere zasnova je prav bežanje iz zapora. Če te zanima še več, se spravi na Barbaro – če jo boš dovolj prestrašil, kot jo je ta igra, ti bo povedala še kaj, česar ti ne bi smela.

Ustvarjalno

Zdaj ko že obvladam *UnrealEd*, zaradi vaše prijaznosti, saj ste napisali dva obsežna vodiča, kako kaj ustvariti v tem programu, vas zdaj prosim, če bi lahko še priložili kaj vodičev za *CryEngine Sandbox*, tako kot ste prejšnji mesec.

Andraž

P.S: Ste najboljša revija pod soncem! Le tako naprej!

PCF Odločili smo se, da bomo prijazni še naprej. Obrni na stran 68. Če boš ustvaril kaj zanimivega, nam pošlji in mi bomo rade volje objavili tvoje pogruntavščine na reviji priloženem disku. Velja seveda tudi za ostale bralce in graditelje navideznih svetov...

Ljubezen

Lep pozdrav, moji najboljši reviji, ki jo redno prebiram! No, moram vam povedati da sem se zaljubil. Vendar moja ljubezen ni živo bitje, je le obleka mojega najboljšega prijatelja. Pa veste kdo je moj najboljši prijatelj? To je gospod AMD v katerem prav tako bije AMD-jevo srce (procesor). Ker pa moram prijatelju zamenjati 3 leta staro brezimno ohišje, sem se, kot sem že rekel, zaljubil v Thermaltakovo ohišje TT V1000A XASER III. :) Problem pa je nastal, ko sem doma staršem povedal, da bi rad kupil nove cunje za svoj računalnik... oni pa takoj v napad, da ne serjejo denarja za taka ohišja, da bodo dali samo 9.000 SIT in kar bo več ne pride v poštev. :(To bi bil po moje malo boljši kup navlake, saj je moje stalo dobrih 8 tisočakov. Kaj naj naredim, saj nimam možnosti za zaposlitev, saj sem le ubogi 14-letni mulc, ki na dan dela svojemu prijatelju družbo tudi po 13 ur... Aja, pozabil sem povedati, da sem hotel, da bi sam izrezal ohišje pa take stvari, pa so bili doma še bolj proti.

Doman iz okolice Ljubljane

Z ljubeznijo znajo biti pravi križi. Kar navadi se, da ljubezen stane. Preberi si Aleševo pismo, pa boš videl, da bi lahko bil tvoj problem še večji. Naš predlog: vzemi 9 jurjev in pojdi nabirat borovnice. Privatniki jih odkupujejo po okoli 500 SIT na kilogram, tako da jih boš moral nabrati le 60 kilogramov. To pa je prava malenkost, ko gre za ljubezen.

Naš bralec Chaser je bil dovolj prijazen, da nam je poslal sliko svoje sojetnice.

ANKETA

Aktivno sodelujte pri ustvarjanju revije!

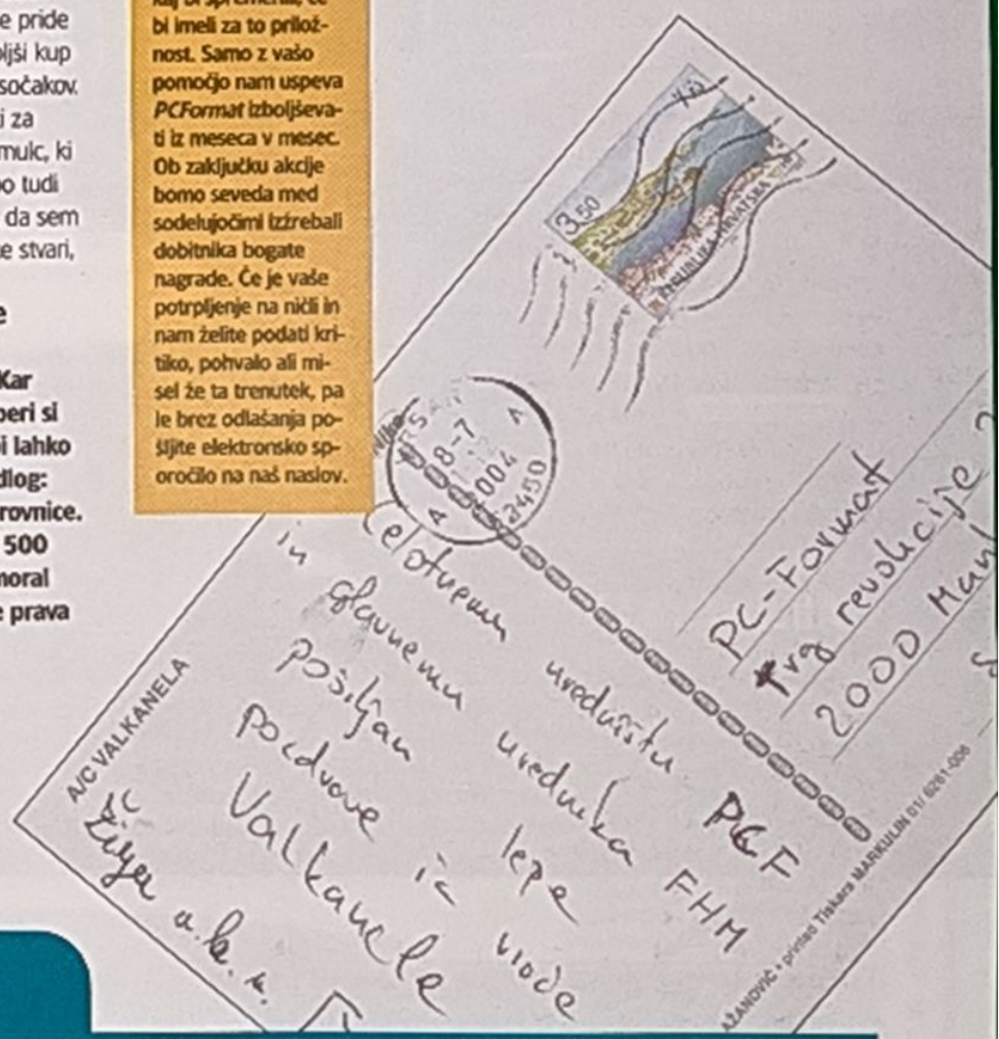
Ker verjamemo, da je najboljša revija tista, ki je všeč bralcem, želimo poglobiti sodelovanje z vami. Na naši spletni strani **www.pcformat.slo.net/anketa**, smo že objavili, pa ne da ste uganili, anketo. Zanima nas, s čim se ukvarjate poklicno, kaj počnete v prostem času, kaj vam je v *PCFormatu* všeč in kaj bi spremenili, če bi imeli za to priložnost. Samo z vašo pomočjo nam uspeva *PCFormat* izboljševati iz meseca v mesec. Ob zaključku akcije bomo seveda med sodelujočimi izžrebali dobitnika bogate nagrade. Če je vaše potrpljenje na ničli in nam želite podati kritiko, pohvalo ali misel že ta trenutek, pa le brez odlašanja pošljite elektronsko sporočilo na naš naslov.

Morska

Pravkar sem se vrnil iz morja - kamp Valkanela (upam, da se dobili kartico). Vsak večer sem do 24:00 poslušal neko bedno hrvaško skupino, kupovati sem moral sladoled po 5 kun (kepica), a je bilo vse skupaj še kul. Če še berete, dvomim da ste razbrali, za kaj gre. PCFormat, mi je krajšal 70% dneva. Ne pretiravam in ne piham vam na dušo. Zbudil sem se ob osmih in že sem listal zadnjo številko Formatorja. Po celem Poreču sem iskal novo številko, a je nimajo. Kakor koli že, ljudje – če ste prisiljeni iti na morje in se tam dolgočasite – vzemite s seboj kar največ revij PCFormata. Meni je pomagalo. Hvala vam! Delate najboljšo revijo na tam planetu!

Žiga Moličnik, Črešnjevec

PCF Da bodo ostali bralci verjeli, da si takšnih pohval polnih pisem ne pišemo sami, prilagamo še kartico.



Preberite še to

FHM

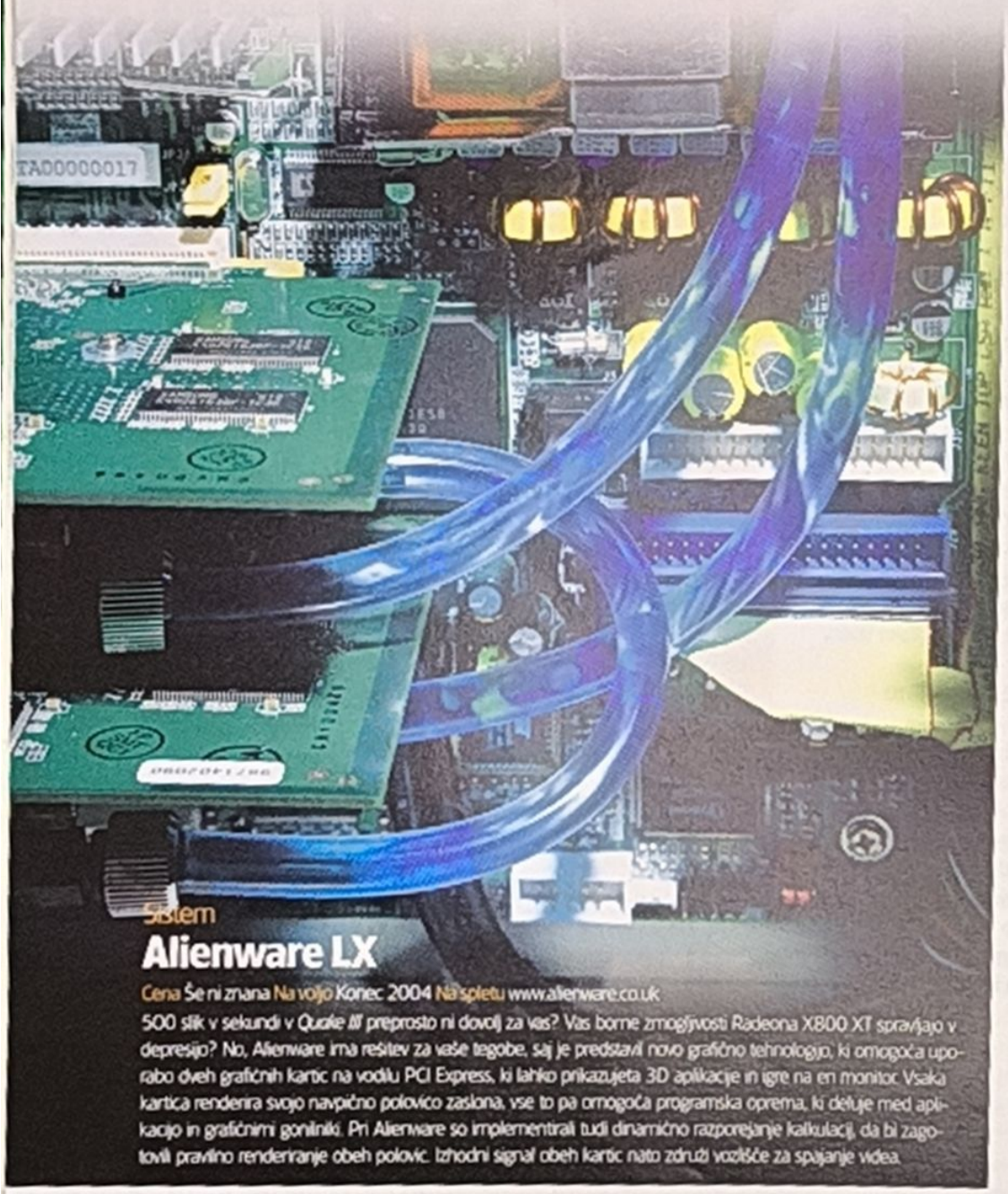
Če ste mislili, da se nekdanji uredniki *PCFormata* zavlečejo v kot in kolnejo vse revije - pomislite še enkrat. Nikola se je iz ene norišnice preselil v drugo in rezultat njegovega dela so že vidni. Izšla je že peta številka največje svetovne revije za moške - FHM (For Him Magazine).

DIGITALNA KAMERA

Prva prava slovenska revija za digitalno fotografijo vam v četrti številki prinaša 100 strani popolnega pogleda na fotografijo. Od obširnih testov aktualnih modelov aparatov, do nasvetov za izboljšanje fotografskih tehnik in računalniško obdelavo fotografij, na priloženem disku pa celotni program in vtičnike.

Opremljeni

Kaj se bo kmalu znašlo ne seznamu najbolj iskanih.



Sistem

Alienware LX

Cena Še ni znana Na voljo Konec 2004 Na spletu www.alienware.co.uk

500 slik v sekundi v *Quake III* preprosto ni dovolj za vas? Vas borne zmogljivosti Radeona X800 XT spravljajo v depresijo? No, Alienware ima rešitev za vaše tegobe, saj je predstavil novo grafično tehnologijo, ki omogoča uporabo dveh grafičnih kartic na vodilu PCI Express, ki lahko prikazujeta 3D aplikacije in igre na en monitor. Vsaka kartica renderira svojo navpično polovico zaslona, vse to pa omogoča programska oprema, ki deluje med aplikacijo in grafičnimi gonilniki. Pri Alienware so implementirali tudi dinamično razporejanje kalkulacij, da bi zagotovili pravilno renderiranje obeh polovic. Izhodni signal obeh kartic nato združi vozlišče za spajanje videa.

Prenosni pomnilnik

M-System Xkey »

Cena ok. 108.000 SIT (256Mb)
Na voljo Zdaj
Na spletu www.key-computing.com

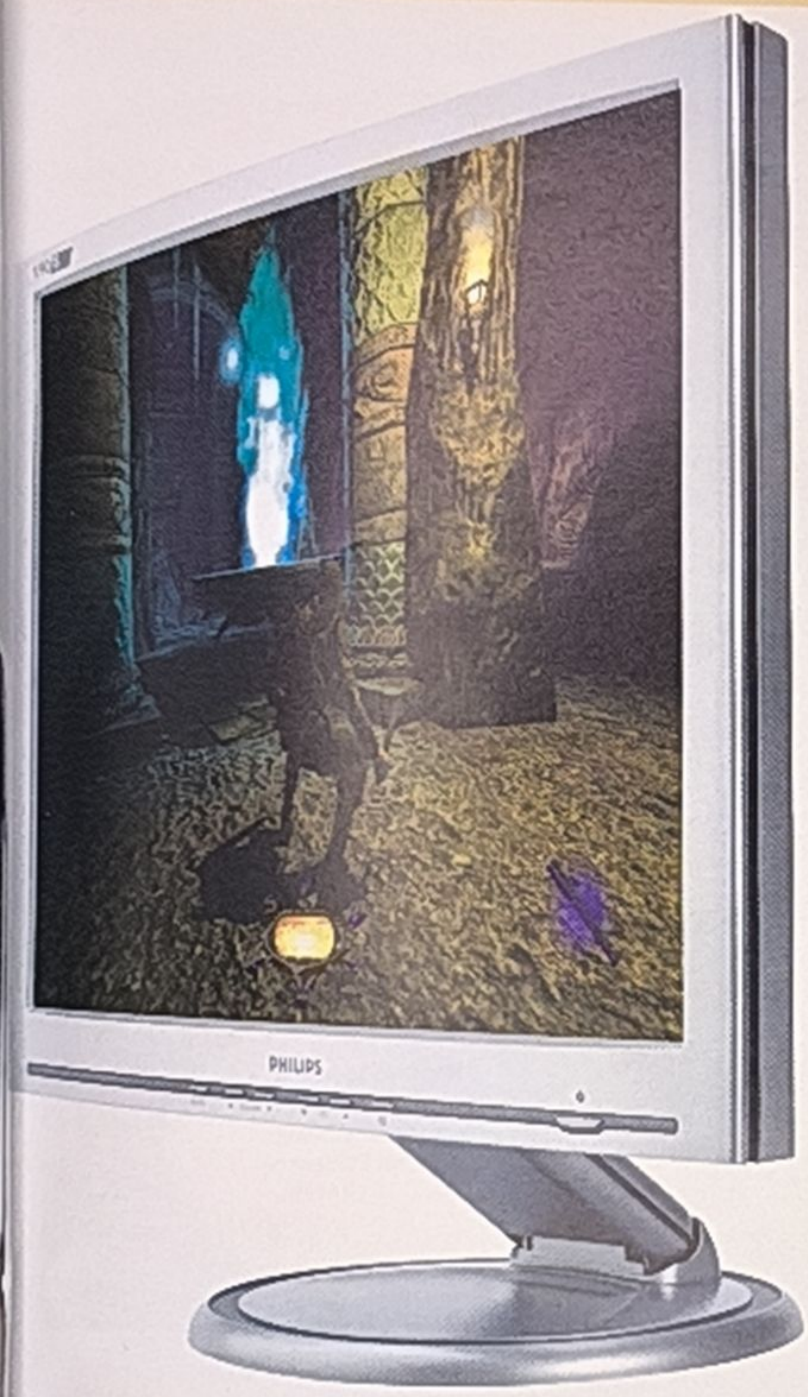
Manj znano podjetje M-Systems je v bistvu izjemno pomembno, saj si lasti patent na prenosne pomnilnike USB. SmartDiskOn-Key je tehnologija tega podjetja, ki jo boste danes našli v veliki večini tovrstnih pogonov. Njihov najnovejši izlet na že skoraj prepoln trg pomnilniških ključev ima celo lasten 32-bitni procesor. Čemu? No, ideja je ta, da bi naj omogočal vse, kar potrebuje povprečen poslovnež – e-pošto, podatkovne zbirke, javanske programčke – v eni sami prenosni napravici. Zamislite si, da imate napravo, ki jo lahko priključite na kateri koli moderni PC, ga uporabljate, kot bi bil vaš, se preprosto odklopite in za seboj ne pustite niti sledu o svojih podatkih ali dejavnosti.

Predvajalnik MP3

Sony VAIO-Pocket VGF-AP1 «

Cena Še ni znana Na voljo Jeseni Na spletu www.sony-europe.com

Če lahko kdo svet osvobodi Applove tiranske strahovlade na trgu prenosnih predvajalnikov MP3, lahko to uspe samo Sonyju. Njihov izdelek se je resda nekoliko pozno prikazal na zabavi, a vsekakor izgleda, da bo napadel trg kot iPodov sovražnik številka ena. Je večji in težji od klasičnega iPoda, se pa na njem bohoti fantastičen, 2,2-palčen barvni zaslon. Na tem pa ni prikazan le vmesnik strojno-programske opreme, temveč omogoča ogled naslovnic albumov in slik, ki jih v predvajalnik pretočite preko povezave USB 2.0. Najboljše pri tem predvajalniku pa je, da naj bi, po Sonyjevih navedbah, baterija zdržala kar 20 ur predvajanja. Ta trditev je tako neverjetna, da bo to vsekakor čisto prva lastnost, ki jo bomo preizkusili, ko bo ta predvajalnik pristal v naših krempljih.



Monitor

Philips 190S5CS «

Cena ok. 220.000 SIT Na voljo Jeseni Na spletu www.philips.com

16ms odzivni časi so na trgu 17-palčnih LCD monitorjev že nekaj čisto vsakdanjega, veliki monitorji s spodobnimi odzivnimi časi pa so redke pošasti. Zato toplo pozdravljamo ta 19-palčni Philipsov model. Z nazivnim odzivnim časom 12ms je preskočil 16ms tekmece, pri Philipsu pa obljubljajo najboljšo igralno izkušnjo doslej. Druge impresivne lastnosti vključujejo neverjetno kontrastno razmerje 500:1 in Philipsovo tehnologijo Light Frame, ki izboljša svetlost in kontrast slik in videa. Manj impresivna pa je ločljivost 1.280 x 1.024 SXGA – na tako velikem zaslonu bi si želeli ločljivosti UXGA.

Prenosni medijski predvajalnik

Sony HMP-A1 »

Cena ok. 144.000 SIT Na voljo Zdaj Na spletu www.sony-europe.com

Medtem ko napeto čakamo na tako opevani video-iPod in prav nemodno pozne naprave Windows Portable Media Centre, ki jih napovedujejo najrazličnejša podjetja (tudi Creative), je Sony predstavil novo generacijo medijskih predvajalnikov s trdim diskom. Ta model omogoča predvajanje standardnih formatov MPEG 2/4. Podprta sta tudi WMV9 in MPEG 1, a le tako, da se datoteke med prenosom pretvorijo. Nekoliko ironična za video predvajalnik je nativna podpora zvočnim datotekam MP3, kar je pri Sonyju novost. Zaslon bo primerljiv z zasloni dlančnikov, torej bo imel ločljivost 320 x 240 in diagonalo 3,5 palca. Sony še ni napovedal datuma predstavitve izdelka v Evropi.

Zunanja naprava

PlusDeck 2

Cena ok. 28.800 SIT Na voljo Zdaj Na spletu www.thinkgeek.com

Kdo je rekel, da je kasetam odklenkalo? Ta huronsko smešen spomin na čase prvih kraj avtorskih pravic se namesti v 5,25-palčno režo in vaš PC tako spremeni v pravo piskajočo in prasketajočo glasbeno postajo. V bistvu je zasnovan za to, da bi vam pomagal pri digitalizaciji vaše zbirke prašnih kaset v popularni format MP3 (podprt je tudi format WMA). Da bi bil učinek nostalgije popoln, ima kasetofon popoln nabor standardnih možnosti, ob katerih smo se slinili v davnih osemdesetih letih, vključno s samodejnim prestavljanjem glave. Omogočeno je celo snemanje na kasete, kar pomeni, da lahko svojo glasbeno zbirko poslušate tudi v avtu, če imate kak prastar model avtoradia, ki ne zna prebirati CD-jev.

PRIHAJA

Mi smo vam prvi povedali ...

IZID: ZDAJ

Vhodna naprava

Perific Wireless Dual Mouse
Cena ok. 36.000 SIT

So vaši sklepi že čisto otečeni in škripajo ob vsakem premiku? Niste edini. Po celem svetu milijone ljudi trpi zaradi posledic dolgotrajnih ponavljajočih se gibov, ko vaša roka in zapestje redno potujeta med tipkovnico in miško. Prav za te uboge pare je podjetje Hela ustvarilo to ergonomično miško. V ergonomičnem načinu jo lahko uporabljate, ne da bi morali roko naslanjati na mizo, saj kazalec premikate s priročno sledno krogljico. Miška je brezžična, domet ima 1,5 metra in ob povezavi preko USB ne zahteva gonilnikov, mogoče jo je pa prilagoditi različnim rokam. www.hela.co.uk/perific

IZID: JESEN

Shranjevanje

Logitech LHD-LAN160
Cena Še ni znana

Kljub trditvam, da živimo v vse bolj brezžičnem svetu, so pisarne PCF prava past prepletenih kablov in žic. Zato čisto vsakič navdušeno pozdravimo kar koli, kar bi zmanjšalo našo zmešnjavo kablov. Logitechove nove naprave za shranjevanje prihajajo v 160Gb in 250Gb okusih, kar bo zadostovalo za še tako besne navdušence nad filmi DivX. Možnosti povezave je cela vrsta. Priključna mesta stare šole so USB 2.0, FireWire in za lokalno omrežje, tisti, ki vas bolj navdušujejo brezžične možnosti, pa bodo izkoristili brezžično povezavo po standardu 802.11g. Diski so že na prodaj na Japonskem, v Evropi pa bi jih naj dočakali jeseni. www.logitech.com

www.pasadena.si
Založba računalniške literature in spletna knjigarna

Kristalna krogla

Prihodnost je tu. In Aljoša Hancman ji pogumno postreže s čajem.

Pazite na prste

Nov mehanični policaj bi lahko teroristom vzel prstne odtise.

Ko je bilo treba zatreti nenaden izbruh pisemskih bomb, se je poročnik Dave Wood iz Calgaryja odločil vzeti stvari v svoje roke. Ali bolje rečeno v kovinske roke svojega robota za jemanje prstnih odtisov. Ko ekipa specialcev vrže v zrak sumljiv paket, se z njim običajno izgubijo tudi vsi dokazi, ki bi lahko izdali nepridiprava – a zdaj lahko ta sodobni robot poišče prstne odtise, še pred pritiskom na gumb "burn". Robot, ki ga je mogoče varno nadzirati z razdalje 100 metrov, najprej poškropi paket z gosto meglo superlepila, ki se takoj poleže in poudari vse sledi prstov. Nato lahko policaj z daljinskim krmilnikom uporabi robotov fotoaparat visoke ločljivosti in shrani vse obremenilne dokaze. Za tem lahko strokovnjaki morilsko pošto razstrelijo brez slabe vesti. Poročnik Wood išče zdaj finančno pomoč pri FBI, da bi lahko tehnologijo še izboljšal, policijske enote po vsem svetu pa se zelo zanimajo za razširitev izuma, ki bi omogočal tudi iskanje DNK dokazov.

www.newsandevents.utoronto.ca

"ROBOT POŠKROPI PAKET Z GOSTO MEGLO SUPERLEPILA, KI POUDARI SLEDI PRSTOV"

Napravo so hecno poimenovali Robot Accessory for Fuming Fingerprint Evidence (RAFFE).

GENETSKI NAGROBNI KAMEN

Vaša DNK je lahko odslej povezana s tistim od drevesa in tako predstavlja živ spomenik, ko se enkrat zleknete v večno horizontalo. Avstrijec Georg Tremmel je dobil nagrado združenja NESTA (National Endowment for Science Technology and Arts) v višini okoli 1.260.000 SIT. Njegovo novo ustanovljeno podjetje se poslužuje posebej razvitih metod za kodiranje človeške DNK v DNK rastline, ne da bi pri teni sledilo genetsko ali vizualno poškodovali. Kot rezultat tega bo človeška DNK živela naprej kot del drevesa, kar bi lahko predstavljalo fino alternativo tradicionalnim nagrobnikom. Program združenja NESTA, imenovan Graduate Pioneer Programme, je zastavljen tako, da vzpodbuja zmešano razmišljanje pri razvoju novih idej. Ostali nagrajenci vključujejo Marka Champkinsa, ki razvija izdelke, ki bi učencem v šolah pomagali pri koncentraciji – recimo svinčnik, ki je lahko tudi posodica za vodo.

www.biopresence.com

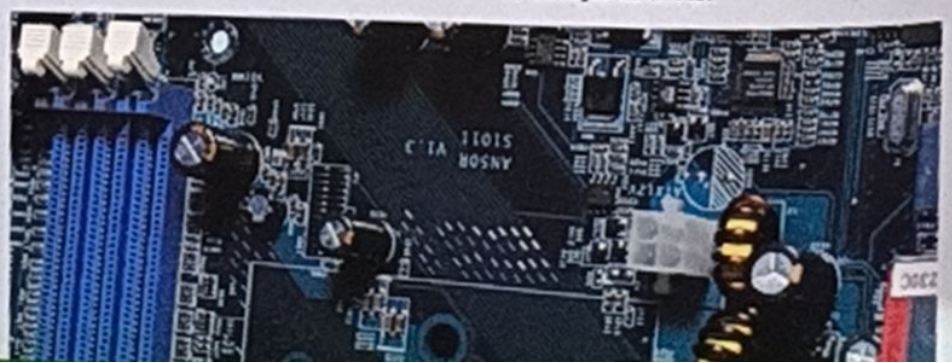
Spremembe čipa

Odkrijte prvi procesor, ki dodaja nove ukaze na licu mesta.

Programsko nastavljivi procesorji prihajajo med nas iz kalifornijskega podjetja Stretch, ki želi biti prvo, ki bo v čipe vgradilo programirljivo logiko. "S prihodom družine programsko nastavljivih procesorjev Stretch S5000 razvijalcem ugnezdenih sistemov ni več potrebno žrtvovati hitrosti delovanja zaradi časovnih in finančnih pritiskov. Razvijalci lahko preprosto programirajo želeno delovanje procesorja z uporabo programskih jezikov C/C++," trdi Gary Banta, šef Stretcha. Podjetje, ki gradi naprave z intenzivnim procesiranjem, kot so računalniki, namenjeni za enkripcijo ali renderiranje videa, lahko učinkovito oblikujejo lasten čip, posebej prilagojen tej nalogi. V teoriji v S5000 vgrajeni prevajalnik za C/C++ samodejno najde področja v programu, ki zahtevajo veliko računanja, in ustvari nove ukaze, s pomočjo katerih bo čip laže opravil z nalogo. Stran News.com, je objavila meritve, ki kažejo, da je 300MHz S5000 z lahkoto opravil s konkurenčnim čipom, ki je tekel pri 2GHz.

www.stretchinc.com

Tam, kjer S5000 nadomesti celotno vezje, se lahko stroški proizvodnje spustijo na vsega 35 dolarjev na enoto.



www.asus.com

Proactive

AI Proactive

Izkoristite vaš sistem z lahkoto

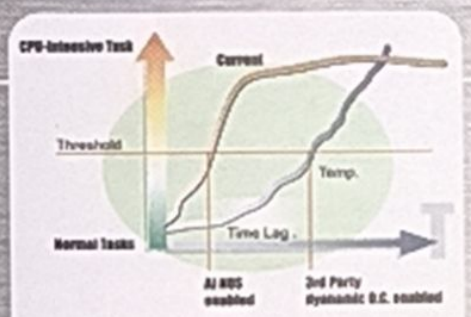
AI Proactive serija - Najpametnejše osnovne plošče na svetu

WiFi-g™ Onboard dostopna točka

WEP? SSID? Pozabite na zahtevno postavljanje domačega omrežja. Z WiFi-g in čarovnikom za enostavno namestitev omrežja ste od njega stran le par klikov. WiFi-g vam služi kot dostopna točka ali kot mrežna kartica za obstoječe brezžično omrežje (združljiv z IEEE 802.11g 54mbps).

AI NET2™ Preverite LAN povezavo že pred nalaganjem sistema

Težave z omrežjem so pogosto pogojene s slabimi povezavami. AI NET2 samodejno zazna okvarjene povezave že ob vklopu računalnika in jih določi do 1 metra natančno.



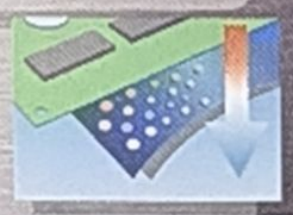
Dinamično povečevanje hitrosti procesorja za aplikacije, ki hitrost potrebujejo. Hitrejši odziv glede na primerjane, konkurenčne tehnike navijanja. Izkoristite sistem brez žrtvovanja stabilnosti.

AI NOS™ Povečajte hitrost, ko jo potrebujete

AI NOS inteligentno zaznava obremenjenost sistema in samodejno povečuje hitrost za opravljanje najzahtevnejših opravil. Za razliko od ostalih takšnih sistemov, AI NOS upravlja pospeševanje sistema glede na temperaturo.

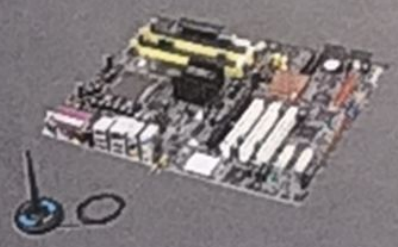
Stack Cool™ Tišje delovanje pri navijanju

Stack Cool izrablja optimalno postavitev komponent na plošči za zmanjšanje temperature za do 10°C. Takšen sistem omogoča tišje navijanje in daljšo življenjsko dobo sistema brez gibajočih se delov.



ASUS AI Proactive osnovne plošče

P5AD2 serija



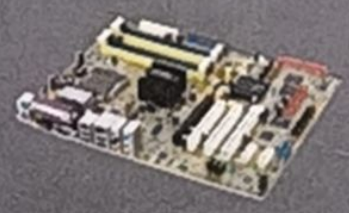
Intel LGA 775 CPU
Intel 925X + ICH6R
DDR2 533

P5GD2 serija

Intel LGA 775 CPU
Intel 915P + ICH6R
DDR2 533

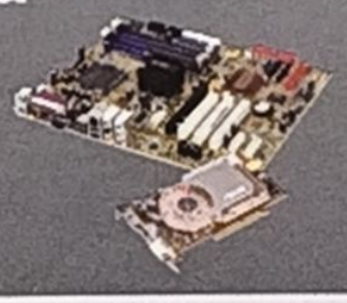
Value PCI-Express bundle kmalu na voljo
P5GD2 osnovna plošča + EAX800XT Platinum/2HDTV grafična kartica

P5GDC-V serija



Intel LGA 775 CPU
Intel 915G + ICH6R
DDR2 533 / DDR 400

P5GD1 serija



Intel LGA 775 CPU
Intel 915P + ICH6R
DDR 400

Value PCI-Express bundle kmalu na voljo
P5GD1 osnovna plošča + EAX600XT/TD grafična kartica

Acord-92 d.o.o.
Tel: 01 583 72 30

Comtron d.o.o.
Tel: 02 3003 500

ASUS®
HEART OF TECHNOLOGY

novice

NAJPOMEMBNEJŠE STVARI, KIJIH MORATE VEDETI.

6 NASVETOV ...da bo mesec hitreje minil.

1 Oglejte si visoko-definicijski video in se za vedno odpovejte DVD-jem, ki se prav grdo starajo – oglejte si nekaj posnetkov; našli jih boste na www.wmvhd.com.

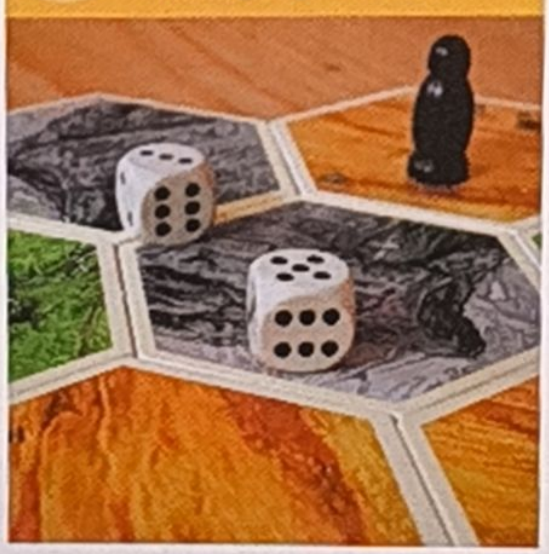
2 Glejte brezplačno televizijo preko spleta! Snemite Winamp z www.winamp.com in kliknite na povezavo v oknu s knjižnico medijskih datotek.

3 Uporabite dlančnik za daljinsko krmiljenje domačega PC-ja s katere koli obupne počitniške lokacije, kamor ste se zmotno odpravili - www.gotomypc.com.

4 Izživite svojo umetniško žilico. Obiščite www.pixelfreak.com/v3/en/home.html, kjer boste našli vodiče za začetnike. Stvaritve pošljite na pisma@pcformatslo.net.

5 Zafrknite glavco (Steva "Appla" Jobsa, seveda) in na svoj PC namestite Mac OSX. Snemite emulator s http://pearpc.sourceforge.net.

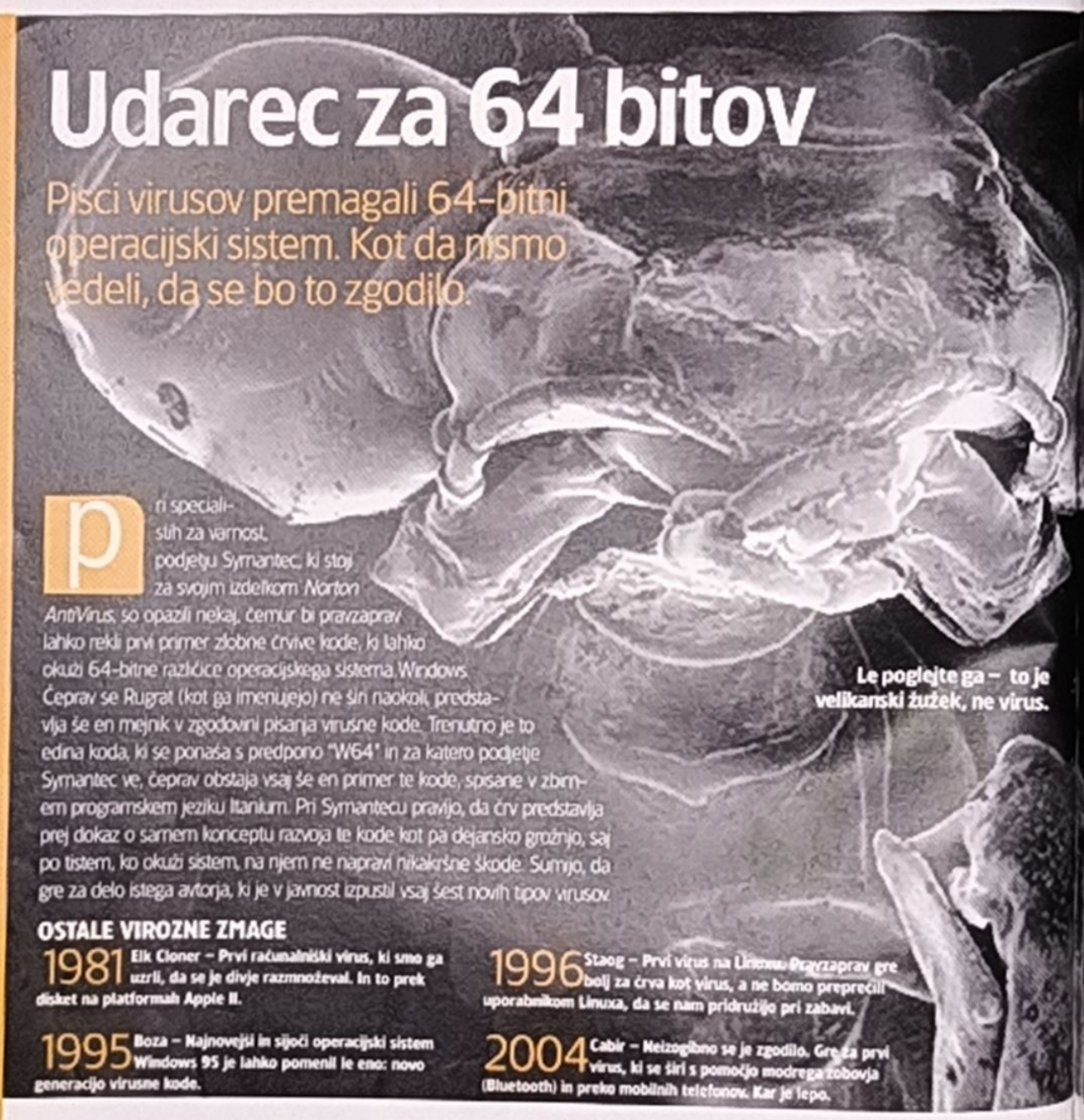
6 Igrajte strateško igro brez miške: v ekipi *PCF* trenutno izzivamo eden drugega v *The Settlers of Catan*. Kupite svoj izvod s strani www.legendgames.co.uk.



Udarec za 64 bitov

Pisci virusov premagali 64-bitni operacijski sistem. Kot da nismo vedeli, da se bo to zgodilo.

Pri specialistih za varnost, podjetju Symantec, ki stoji za svojim izdelkom *Norton AntiVirus*, so opazili nekaj, čemur bi pravzaprav lahko rekli prvi primer zlobne črvive kode, ki lahko okuži 64-bitne različice operacijskega sistema Windows. Čeprav se Rugrat (kot ga imenujejo) ne širi naokoli, predstavlja še en mejnik v zgodovini pisanja virusne kode. Trenutno je to edina koda, ki se ponaša s predpono "W64" in za katero podjetje Symantec ve, čeprav obstaja vsaj še en primer te kode, spisane v zbornem programskem jeziku Itanium. Pri Symantecu pravijo, da črv predstavlja prej dokaz o samem konceptu razvoja te kode kot pa dejansko grožnjo, saj po tistem, ko okuži sistem, na njem ne napravi nikakršne škode. Sumijo, da gre za delo istega avtorja, ki je v javnost izpustil vsaj šest novih tipov virusov.



Le poglejte ga – to je velikanski zužek, ne virus.

OSTALE VIROZNE ZMAGE

1981 Elk Cloner – Prvi računalniški virus, ki smo ga uzrli, da se je divje razmnoževal. In to prek disket na platformah Apple II.

1995 Boza – Najnovejši in sijoči operacijski sistem Windows 95 je lahko pomenil le eno: novo generacijo virusne kode.

1996 Staog – Prvi virus na Linuxu. Pravzaprav gre bolj za črva kot virus, a ne bomo preprečili uporabnikom Linuxa, da se nam pridružijo pri zabavi.

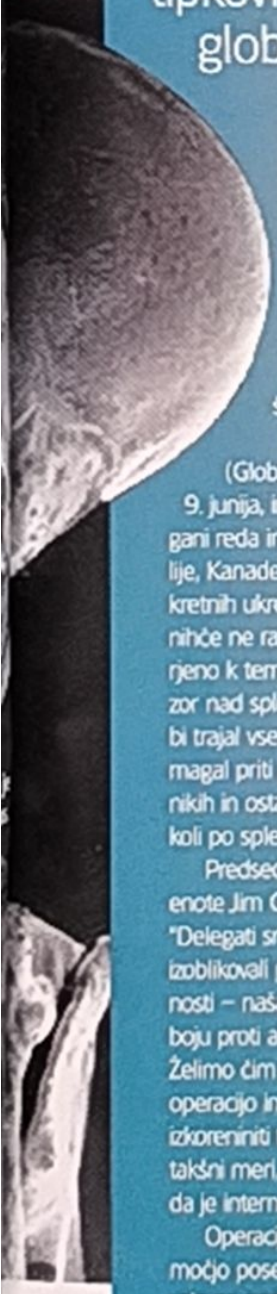
2004 Cabir – Neizogibno se je zgodilo. Gre za prvi virus, ki se širi s pomočjo modrega tobovja (Bluetooth) in preko mobilnih telefonov. Kar je lepo.

Naročanje fotografij preko spleta

Glavna tema tokratne številke je digitalno fotografiranje, zatorej začnimo že tukaj. Za potrebe naročanja digitalnih fotografij preko spleta so pri Mixi Foto Video razvili program *MixiLab*, ki je bil med uporabniki odlično sprejet in po njihovih željah tudi večkrat nadgrajen. Različica *2.0* omogoča enostavno naročanje, pregledovanje in izrezovanje fotografij. Izrezovanje omogoča okvir, kateremu lahko spreminjate velikost, ga obračate, ali pa zaklepate po osi X ali Y. Dobrodošel je podatek o velikosti izreza (v točkah) in do katere dimenzije je izrez še primeren za kvalitetno fotografijo. Omogoča tudi spreminjanje dimenzij in količine izbranih fotografij, poleg tega pa podpira tudi naročanje panoramskih fotografij. Sam program je enostaven za uporabo in prijazen na pogled, zato ga velja preizkusiti. Brezplačno ga lahko snamete s spletne strani www.mixilab.tv.

Kiber-policaj

Roka pravice je pravkar prijela za miško in tipkovnico. Poročamo vam o prvem globalnem spletnem policijskem uradu.



Mednarodni splet stiska pedofile za dele, ki bolijo, saj ti nemalokrat prežijo na nedolžne žrtve. Svetovne agencije so že združile svoje moči z raznimi policijskimi enotami in premlevajo predvsem to, kako bi najmlajše zaščitili pred plenilci s spleta.

Prireditev The virtual global summit (Globalni navidezni vrh) se je pripetila dne 9. junija, in tam so svoje interese zastopali organi reda in miru iz Anglije, Walesa, ZDA, Avstralije, Kanade in neutrudni Interpol. Čeprav o konkretnih ukrepih, ki so bili na vrhu dogovorjeni, nihče ne razpravlja, je splošno prepričanje usmerjeno k temu, da bodo poskusili vzpostaviti nadzor nad spletnimi klepetalnicami. Ta nadzor naj bi trajal vseskozi, 24 ur na dan, in vpletenim pomagal priti do dragocenih informacij o prestopnikih in ostalih perverznežih, ki se potikajo naokoli po spletu.

Predsednik navidezne globalne policijske enote Jim Gamble je ob tej priložnosti dodal: "Delegati smo se zbrali predvsem zato, da bi izoblikovali pravo strategijo za delovanje v prihodnosti – naša enota predstavlja ključno orožje v boju proti aktivnosti in pojavu pedofilije na spletu. Želimo čim prej ustvariti nove iniciative in pričeti z operacijo imenovano Operation Pin, naš cilj pa je izkoreniniti tovrstno delovanje ali pa ga omejiti v takšni meri, da ne bo več pojavno. Tisti, ki mislijo, da je internet anonimen, se motijo."

Operacija Pin se bo odvijala na spletu s pomočjo posebnih spletnih strani, ki bodo namigovale na pedofilsko vsebino in vabile potencialne kršitelje. Vsakdo, ki bo to stran obiskal in želel kaj videti, se bo moral prebiti skozi celo vrsto podstrani in oken, na koncu pa bo zahtevano od njega, da preneha z iskanjem. Če se bo odločil za nadaljevanje, bo prišel na spletno stran, kjer bo jasno vidno, da se nahaja na strani policije, da so njegova dejanja protizakonita in da so vse podrobnosti o njegovi dejavnosti zajete.

Gamble nadaljuje: "Policijske agencije sodelujejo s podpornimi skupinami, dobrodelnimi organizacijami in drugimi organizacijami, kot so ponudniki spletnih storitev. Morajo nadaljevati z bojem proti temu naraščajočemu problemu in ga privleči visoko na dnevni red politične zavesti. Vseskozi je potrebno premišljevati o novih načinih napada na te žaljive prestopnike in zagotoviti, da nihče ne bo mogel ustvarjati dobička iz te škodljive in zlobne trgovine s pedofilskim materialom."

PCF

Glava
Možgani, ki uravnavajo celotno shemo, predstavljajo svetovne policijske sile, operaterje telekomunikacij, vlade in skupine prostovoljcev, ki so se podale v sveto vojno proti zlorabljanju otrok.

Ščit
Trenutni sistem preverjanja transakcij s kreditnih kartic ne deluje, kot bi moral. Preiskavo bi morale določiti agencije in posamezniki, ki se borijo za ohranjanje zasebnosti. Ščit lahko uporabijo kot orožje proti spletnim stranem, ki se ščitijo z legalnimi in moralnimi pravicami do svobode govora.

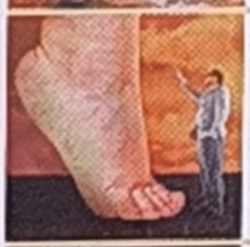
Koleno
Če želite videti, kakšni so odzivi tistih z mlahavimi koleni, preberite katerega izmed časopisov dnevnega tiska.

Stopalo
Čeprav gibanja za civilno svobodo zadevajo vse nas, obstaja tudi zločin, ki ga je potrebno pohoditi kar se da močno in čim prej.

Dolga roka pravice se je podaljšala v kiber-prostor. Zločinci, pazite se!

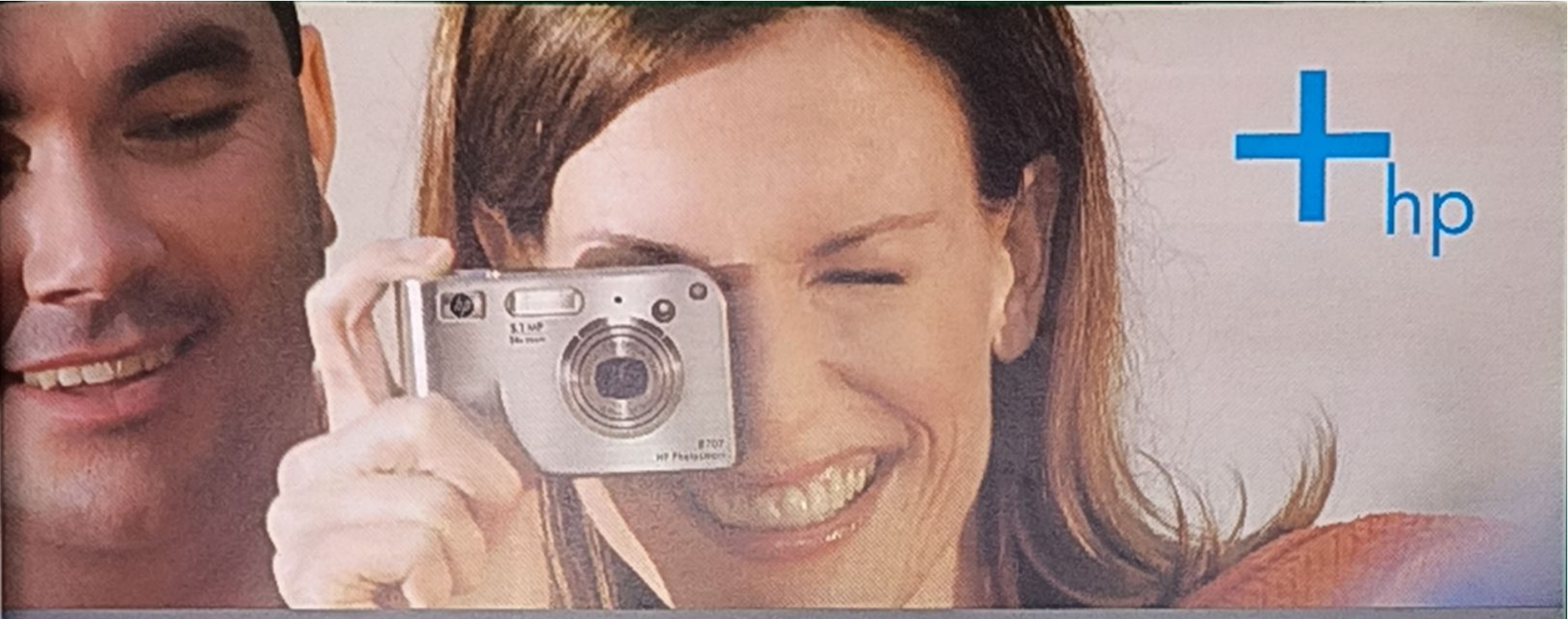
Apokalipsa kmalu

Svet je poln zla, a ne skrbite, saj vam bomo pokazali, kako PC v enem kosu popeljati skozi armagedon.

Vrsta grožnje	Način preživetja
Atomska vojna Ker se zmožnost upiranja, da bi udarili po rdečem gumbu, dviga sorazmerno z inteligenco, se splača pripraviti na trenutek, ko bo Bušman enkrat pomotoma zatavał v napačno sobo.	Ne bodite blizu mesta eksplozije. Na **www.missilebases.com** lahko preberete, kje so varne lokacije, ali pa se preselite v Skandinavijo (le kdo bi vrgel bombo nanjo). Če ste preživeli eksplozijo, se splača investirati v svinčen omet, ki vas bo ubranil sevanja, sistem za filtriranje zraka, ki bo opravil z radioaktivnim prahom, alu-foljo, ki bo odbijala elektromagnetne pulze in neodvisen vir energije, ki bo zdržal vsaj 30 let. Ne pozabite na hrano.
Klimatske spremembe Naj gre za učinek tople grede, poplave, izbruhe vulkanov in nepričakovano ledeno dobo – sprijaznite se, da vaš PC v svojem plastičnem domu ni zaščiten pred vremenskimi nezgodami.	Ogromno izolatorjev in pene ter tesnenje bi morali pomagati, če se oceani naenkrat odločijo potrkati na vaša vrata, uporabni dodatki pa so še vreče peska in kak čoln ali dva. Da bi se ubranili lave, skopljite jarek okoli računalnika, da jo usmerite drugam, ali pa si omislite kak ogromen hladilnik in termalno pasto Absolute Zero. Da bi preživeli ledeno dobo, otrebite Tauntauna, se skrijte vanj in počakajte, da mine.
 **Ogromna nečloveška bitja** Človeštvu lahko grozijo orjaške mravlje, ZodGille, res obilne dame, Tripodi, blobi in oneti s čisto prevelikimi nogami, s slabim zadahom in potrebo po tekstilnih trgovinah za močnejše postave.	Nizki mostovi lahko ustavijo onete, ki spoštujejo zakone. Tanki, letala in konvencionalno orožje imajo le malo učinka, zato bo vaš PC kmalu podlegel, če bo konec sveta nastopil na tak način. PC torej prekrijte z bodicami ali nečim, kar ima resnično odvraten okus (na primer s špinačo), da ga oneti ne bodo požrli. Da ga ne bi pohodili, priporočamo, da jih zvabite v New York ali LA in počakate, da jih oropajo.
Vogonska gradbena flota Zahvaljujoč položaju planetov na prav nadležno hladno popoldne sredi avgusta, so se Vogoni odločili, da bodo zgradili hiperprostorsko obvoznico in po poti uničili Zemljo.	Obstajata dve rešitvi: poiščite prijatelja, ki se je po srečnem naključju rodil na Betlegezi in poskrbite, da vam bo pomagal zaštopati to isto floto, ali pa se odpravite v urbanistični urad na Alfi Centauri, kjer so načrti na voljo za vpogled že 50 let, in vložite pritožbo. Ta se bo izgubila v sistemu in bo gladko spregledana. Lahko pa ostanete, kjer ste, in počakate, da bo Zemlja uničena.
Smrt pomembnega politika Mase ljudi na cestah, noro žalovanje medijev – vaše tresoče se roke se ne morejo pripraviti do tega, da bi prižgale računalnik, ko je nekaj tako lepega in bogatega pod rušo.	Glede tega v bistvu ne morete storiti ničesar. Valovi narodnega sočustvovanja preplavijo vaš spredni možganski lob in ostanete v nemilosti TV reportaž o truplu v krsti. Najlaže je, če postanete obsedeni z nekom ali nečim drugim, na primer s Heleno Blagne ali duom Platin, ki ne zanimajo čisto nikogar drugega. Če ste že obsedeni s politiki, ne pozabite redno shranjevati.
Jezdeci apokalipse Kuga, Vojna, Lakota in Smrt trenutno srkajo pivce v gostilni Harvester's Arms, a kaj boste storili, če jih kakšna pametna glava naenkrat vpokliče?	Veteranski ljubitelji Batmana bodo posegli po večnamenskih pasovih in repelentih za konje, a kaj bomo storili ostali? Smrt lahko izzovete na partijo šaha, a je igra namenjena le dvema, tako da bodo Vojna, Lakota in Kuga še vedno norele po svoje po vašem disku. Najboljša rešitev je MMORPG: nikoli se ne konča in ni zmagovalca, zato bodo Jezdeci ujeti za vse večne čase (oziroma dokler ne ukinejo *Ultime Online*).
Božje dejanje/sodni dan Stvarnik je kapricast možak – z enim tleskom z multi-dimenzionalnim priveskom lahko ukine vaš časovno-prostorski kontinuum, in nato se boste spustili/povzdignili v naslednje življenje.	Najboljši način, da zagotovite, da vas bo vaš PC spremljal na oni svet je, da mu dodelite isto moralno ravnotežje, kot ga imate sami. Če ste torej veren morilski psihopat, uporabite vaš PC za snemanje MP3-jev, filmov in gore pornografije in podpišite peticije v podporo prosti izbiri splava in smrtni kazni. Spremstvo PC-ja si lahko zagotovite tudi s podkupninami in obljubami širokopasovne povezave v nebesih, peklu ali vicah.

PCF meni ...

Ste nasrkali, kaj? Žalostne izkušnje kažejo, da vaš trenutni PC težko prenese že, če ga kdo po strani pogleda, kaj šele, da bi preživel napad 10-metrskih radioaktivnih podgan. Zato vam žal ne moremo ponuditi veliko nasvetov za preživetje, a preizkusite tole: če zaslutite, da se bo zgodila katastrofa, začnite pisati blog in vanj zlijte vsa vaša človeška občutja ob skorajšnjem uničenju vesolja, življenja in sploh vsega. Kdo ve, mogoče bo kak pomemben časnik našel vaš blog in vas proglasil za Glavnega Apokaliptičnega Bloggerja. Seveda trenutek preden se samovžgete.

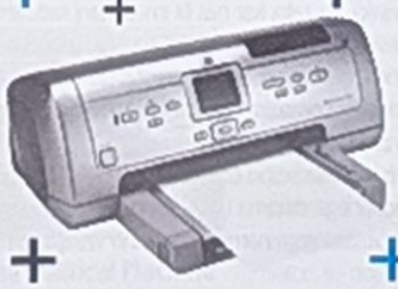


Nasmehni se, imamo rešitev zate!

Predstavljamo vam digitalni studio HP - mini studio za maksi rešitve!

Digitalni fotoaparat, tiskalnik in optični čitalnik so trije ključni akterji, ki zagotavljajo rešitve po meri novih časov. Zato je HP že zdavnaj poskrbel, da digitalna fotografija ni samo instant in poceni rešitev. Z našo tehnologijo je tudi začetnik deležen vrhunske fotografije z visoko ločljivostjo. In to na zelo preprost način, saj je rokovanje z digitalno tehnologijo HP izredno preprosto in uporabniku prijazno. Z vrhunskim tiskalnikom HP bodo vaši digitalni utrinki zagledali luč tudi na papirju. Ta pot pa ni enosmerna, saj vse papirnate fotografije lahko preprosto digitalizirate s pomočjo naših optičnih čitalnikov.

HP Photosmart R707



HP Photosmart 7960

HP Scanjet 4670

S tehnologijo HP Direct Print se lahko prek kabla USB povežete s tiskalnikom HP Photosmart 7960 in v hipu, brez pomoči osebnega računalnika, natisnete svoje fotografije. Ker se v vaših arhivih zagotovo skrivajo dobre stare fotografije, vas najbrž pogosto zamika, da bi jih pretvorili v digitalno obliko. Čitalec HP Scanjet 4670 je kot nalašč za vas - fotografije vam bodo hvaležne!

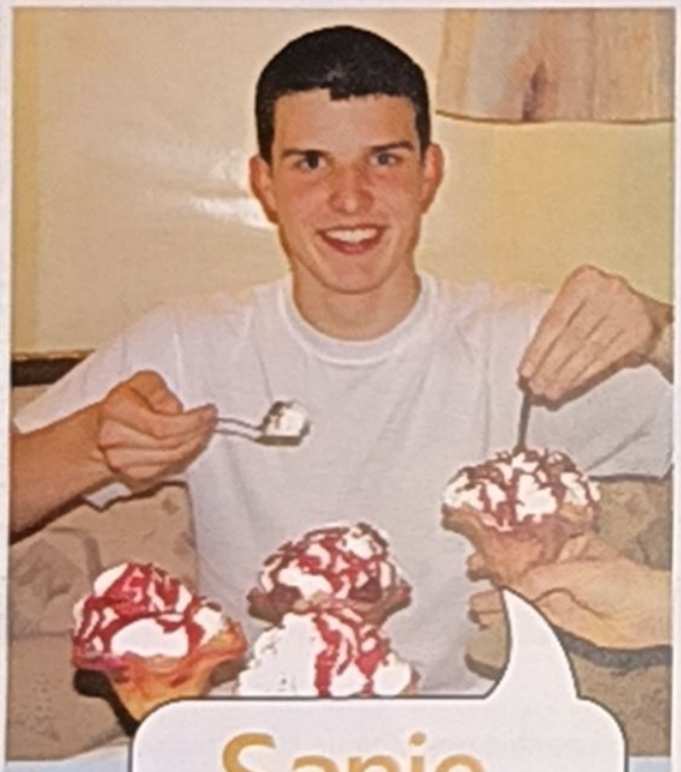
HP svetuje

Če pri izpisu fotografij prisegate samo na vrhunske rezultate, nikar ne sklepajte cenenih kompromisov! Svetujemo vam, da za tiskanje uporabljate samo originalen papir in črnilo HP

hp invent

Več informacij na: www.hp.com/si

Izdelke HP lahko kupite v bolje založenih trgovinah
Big Bang, BOF, Comtron, E-misija, Harvey Norman in Merkur po vsej Sloveniji.



Sanje o ledu...

EKSTREMNI ŠPORT

Igre znajo imeti močan vpliv – znajo te celo pripraviti do česa, kar si še nedavno označeval za norost. Preden se mi na te besede obesi kakšen moralni čistun, ki v naši industriji vidi zlodjevo seme, ki samo čaka na priložnost, da podjarmi uboge nedolžne otroke tega sveta in jih spremeni v množične morilce in zažigalce mačk, naj dodam, da to velja le, če si že prej nagnjen h kakšni bedariji.

Poznate me. No, pač kolikor vam sam povem o sebi. In gotovo ste že razbrali, da obožujem hokej. Kaj se torej zgodi, če obsedenec preveč preigrava *NHL 2004* in dobi malo nore ideje – sploh če upoštevamo njegove motorične (ne)sposobnosti? Ha, to lahko vidite, če najdete mojo hišo nekje po deveti uri zvečer. Povsod se začnejo pripravljati na spanje, prižigajo slabotne luči in lokalni posebnež (ne, začuda so sosedje prepričani, da to nisem jaz) se vedno znova prebija mimo cele vežke straže do zvonika, ter klenika njemu najljubše vize. Nekje ob istem času se pred našo garažo prižge reflektor in scena kmalu izgleda kot kres za označevanje prihoda Turkov. Nato cel regiment kolegov na kup nosi deske, da zlahka dobiš občutek, da so usklajena gradbena ekipa. Pa niso. Ne, to je prva in edina kamenjška hokejska ekipa.

Šport naj bi bil zdrav za telo. Ja, seveda. Povejte to mojemu nalomljenemu palcu, kolegovi s krvjo napolnjeni buli na nogi in Mufiju, ki je bil deležen "šuta" v glavo. Odkar sem si omislil hudičevo nevarnih osem kolesc brez vsakega krmilnega mehanizma ter se zagnano pognal za ploščkom, me boli vse od riti navzgor in navzdol. Vidjučno z ritjo. A ne obžalujem ničesar. Toliko smeha, zabave in športnega udejstvovanja z moje strani verjetno še ni bilo. Če je torej le možno, in seveda moralno ter zakonsko nesporno, tudi sami poskusite kaj iz svoje najljubše igre prenesti v resničnost. Povem vam, da šele tu spoznate skrajne dimenzije zabave.

Tomaževe sladke igre

Novice iz sveta iger, ki so vsaj tako sladke, kot sadne kupe.

To je začetek velikega burna. Zadnji zaspani mesec. Razvijalni cikel uspešnic lahko merimo kar v generacijah, a enkrat morajo biti končane. Razen če se imenujejo *Duke*.

Ring je postavljen in povsem v začetku tega meseca bo vanj stopil prvi pravi težkokategornik. *Doom III* je namreč končno prešel v zlato fazo in sedaj ga od nas ločijo samo še počasni tiskarski stroji in še bolj požrešni prodajalci. Evropa bo sicer zopet nekaj dni za "velikimi ZDA", a kot zagotavljajo razvijalci, ne zato, kar nas bi imeli manj radi, ampak zaradi daljših distribucijskih poti. Ja, seveda, ljubezen. Ljubezen do denarja, ampak dobro, v igričarski industriji je že tako, da kakšnega prostora za nostalgično romantiko in resnično skrb za kupce ni več.

Prav zanimivo je, da se bo očitno uresničila naša napoved precej podobnega datuma izida omenjenega *Doom 3* in *Half Life 2*. Za slednjega namreč še vedno vztrajajo pri septembru (vmes, se je sicer spremenila letnica) in če bo to res, bosta drug drugemu huda konkurenca. Prav zanima nas, kaj so pri tem razmišljali založniki – želijo drug proti drugemu tekmovati pri blagajni ali gre zgolj za nesrečno naključje? Sicer pa, koga briga. Končno se bo poplačalo vse vlaganje v strojno opremo in pnihaja obdobje, ko se bomo lahko bahali pred lastniki konzol. Tako pomembnega obdobja za igričarsko industrijo verjetno že dolgo ni bilo in sedaj se bo izkazalo, kaj nam lahko ponudi razpoložljiva tehnologija, zakoličili pa se bodo tudi novi standardi, ki jih bodo morali ostali razvijalci dosegati, če bodo želeli uspeti. Torej skrb za kupca še naprej ostaja, vendar po zaslugi njegovega denarja. In če je denar sveta vladar, imamo gospodarja v rokah – pazimo, komu ga naklonimo! Zadnji del povedi naj moška populacija zaradi možnega pojavljanja dvoumnosti ne bere med uriniranjem. Hvala.

Pro Evolution Soccer 4

Datum izida Zima
Založnik Konami
Razvijalec Lasten
Na spletu
http://uk.konami-europe.com

PES 3 je naredil natanko tisto, kar smo pričakovali. Ljubitelje nogometnih simulacij za PC je razdelil v dva tabora – občasne igralce, ki jim zaradi večje atraktivnosti ugaja *FIFA*, in strastne privržence, ki kolnejo čez EA ter se stiskajo k svojemu novemu oltarju. Povsem možno je, da bo žogobrcno božanstvo krog pravovercev močno povečalo z nadaljevanjem, ki bo prvič izšlo tudi za X-Box. Licence so sicer še naprej šibkejši člen najbolj realistične športne simulacije, a tokrat bodo pokrite vsaj italijanska, danska in španska liga, kjer bomo lahko opazovali delo perfekcionistov.

Med novostmi najdemo realnejše poškodbe, spreminjanje stopnje čistosti dresov skozi tekmo, popolnoma prenovljen sistem izvajanja prostih strelov in preigravanja ena na ena, nove unikatne poteze zvezdnikov, natančnejše podajanje, večji občutek človeškega razmišljanja pri sodnikih in sploh njihovo fizično prisotnost na igrišču. Težko topništvo pripravljeno, EA obzidje pada!

Vendetta Online

Datum izida Bo potrjeno
Založnik Strategy First
Razvijalec Guildsoft
Na spletu
www.vendetta-online.com

Eve Online si vse predolgo lasti krono vesoljske MMO, si je mislil Guildsoftov poveljnik, in voila, *Vendetta* je bila rojena. Oziroma zaplojena. Čeprav se njeno ime sliši kot kakšna italijanska mafijska družina, ta MMORPG nima ničesar skupnega s škornjem. Namesto tega vzame počasno avtomatsko trgovanje, avtomatski boj in sploh vse avtomatsko iz *Eve* ter si ga zatlači v... žepek na vesoljski obleki ter poreče: Kdo potrebuje ohranjevalnik zaslona? Dajte nam krvi!

S hitrim tempom polnim spopadov vojnih ladij se ne ustraši brezkompromisne medzvezdne vojne pri čemer upa, da je boljša od *Galaxies*. Igralec se bo pridružil eni izmed treh sprtih strani (počasi se približujemo *PlanetSide*) ter se znotraj nje trudil prebiti na vrh ene izmed treh podsmeri – vojaške, poslovne ali odpadniške. Sliši se kot spodobna MMO različica *Freelancerja*, kar sploh ni slabo. Škoda le, da ob takem naslovu ni niti enega samega mafijoza.

Myst IV: Revelation

Datum izida Jesen
Založnik Ubi Soft
Razvijalec Ubi Soft
Na spletu www.mystrevelation.com/teaser/uk

Da, da, saj vemo: Noben normalen človek ne igra iger *Myst*, ker v njih ne počneš praktično ničesar. Pa vendar se precej solidno prodajajo. Še eno potrdilo, da je na svetu veliko čudakov. In nekje na koncu seznama dopišite kar še nas, saj se prihoda *Revelation* kar malce veselimo.

Kot predhodniki cilja na ozko in zvesto občinstvo, vendar končno ponuja odtenek več interaktivnosti. Še vedno igrate vlogo neznanca, ki raziskuje usodo zlobnih bratov iz prvega dela; med opustošenimi pokrajinami boste našli kar nekaj divjega življenja, vključen pa je še fotoaparat, s katerim boste lahko poslikali pomembne namige, namesto da bi jih zapisovali s svinčnikom. In končno, obljubljena je pomoč – prejšnje nerazumljive uganke so povzročale vse preveč pekočih glavobolov.

Okolje samo po sebi ni pravo 3D, kot smo mu bili priča v *Uru*, temveč ostaja pri fiksnem pogledu, kar pomaga pri izpolnjevanju obljube o nizkih sistemskih zahtevah. Te so potrebne ravno zaradi omejene publike, ki je tako odbita, da sploh ne menja računalnikov.

Rollercoaster Tycoon 3

Datum izida november
Založnik Atari
Razvijalec Frontier
Na spletu
www.rollercoastertycoon.com

Ne zapletajmo se preveč in povejmo tako, kot je. Izvirni *Rollercoaster*, ki je nastajal zgolj pod taktirko in v glavi Chrisa Sawyerja, je bil najboljši *Tycoon* vseh časov. Nato je prišlo nadaljevanje – isti mož, ista vizija, isti izgled. Čas je spet, da se stvari malo premaknejo z mrtve točke. Škoda je le, da se to dogaja brez idejnega očeta. Zopet boste prevzeli zabaviščni park in skrbeli za vsako malenkost na njem – recept, ki je zasvojil milijone torej ostaja nedotaknjen, a njegov prikaz je povsem druga zgodba. Najbolj opazen je popolnoma 3D pogled, za katerega pa zagotavljajo, da bo, kot predhodnika, silno prijazen do šibkejših PC-jev. Prvič se boste lahko popeljali na vlakcih smrti, ki jih boste poprej zgradili s prijaznim vmesnikom, si ogledali najbolj raznolike skupine obiskovalcev iz neposredne bližine ter čakali na trenutek, ko bo kdo potreboval vrečko, pa je ne bo imel.

Imamo jih

Tatovi izvorne kode *HL2* so ujeti.

Čeprav so nepridipravi, ki jim grozi učenje igranja pianina, že lep čas znani in ujeti, o situaciji zaradi zadrtosti ameriškega FBI ni bilo veliko znanega. K sreči so evropski kolegi malo bolj odprti ljudje in so za angleški časnik London Guardian podali dokaj zanimivo izjavo. Izkazalo se je, da je pri iskanju zlobnih fantov precej pripomogla tudi spletna tako in drugače razjarjena skupnost, ki je vsako drobtinico z veseljem na nos nesla pristojnim organom. Newell se torej ni zahvaljevai kar tako.

Podleži so izkoristili varnostno luknjo v, le kje drugje, Windows in ko so se Ventilarji po javni objavi nekaterih internih sporočil zavedli, da je nekaj hudo narobe, je bilo že prepozno. Niti približno dokončana različica *HL2* se je razširila po spletu, v Rusiji in Ukrajini pa je prišla celo v trgovine.

Pobudnika akcije, ki je prvi začivkal pod pritiskom vse bolj stiskajočega se kroga osumljencev, so nameravali ujeti na precej zvit način. Dejansko so ga prepričali, da bi se z njim radi pogovorili v Seattlu in se tam dogovorili za pogoje, pod katerimi bi ga sprejeli v službo (Newell, prebrisanec stari!). Morda res obvlada vlome v sisteme, a naivnosti nima pod kontrolo. Načrt je bil kasneje spremenjen in "bodočega uslužbenca Valva" so aretirali v domovini – Nemčiji.

Preiskovalci so imeli resnično srečno roko, saj se je izkazalo, da so tatovi zakrivili še druga kriminalna dejanja – menda je med njimi celo pisec različice črva Phatbot.

Vse sedaj čaka oblica posedanja po sodiščih, kjer jih bo zlasti pogosto gostil Valve. Ne gre dvomiti, da bodo kazni visoke in da se s tem zaključuje največja afera igričarske industrije.

The Political Machine

Datum izida August
Založnik Ubi Soft
Razvijalec Stardock Systems
Na spletu
www.politicalmachine.com

Za tole odbito strategijo stojijo stvaritelji *Galactic Civilisations* (ena boljših, za PC ne preveč zahtevnih RTS), ki so se domislili, da bi se bilo zanimivo udeležiti predsedniških volitev v ZDA. Zavzemati boste morali stališča o občutljivih temah, kot je splav ali nošenje orožja, priskrbeti finančna sredstva za oglase, poslušati svetovalce, se pojavljati na TV in si tako priboriti čim več glasov. Se vam sliši zabavno v tolikšni meri kot odstranjevanje zobnega kamna? No, motite se. Prvič – podpira večigralstvo, kar je osnova za pisarniška ribanja, drugič – izgleda lustno kot mladi mački in tretjič – igrate lahko s katerim koli zgodovinskim ali lastnim predsedniškim kandidatom.

Na žalost menda ne vsebuje podkupovanja, korupcije in očetove protekcije. Če tega ni, vam svetujemo, da ne izberete Grmička, ker nimate nobenih možnosti za uspeh.

BREZ OVINKARJENJA

KAKŠEN SMISEL IMA ZAVAJANJE LJUDI... MORALI BI ZAPRETI USTA, DOKONČATI IGRO IN O NJEJ ZAČETI GOVORITI ŠELE TAKRAT, KO BI BIL KONEC TAKO BLIZU, DA BI VIDELI SVETLOBO NA DRUGI STRANI TUNELA. GEORGE BROUSSARD, 3D REALMS O DUKE NUKEM FOREVER.

Nepreverjeno preverjene novice

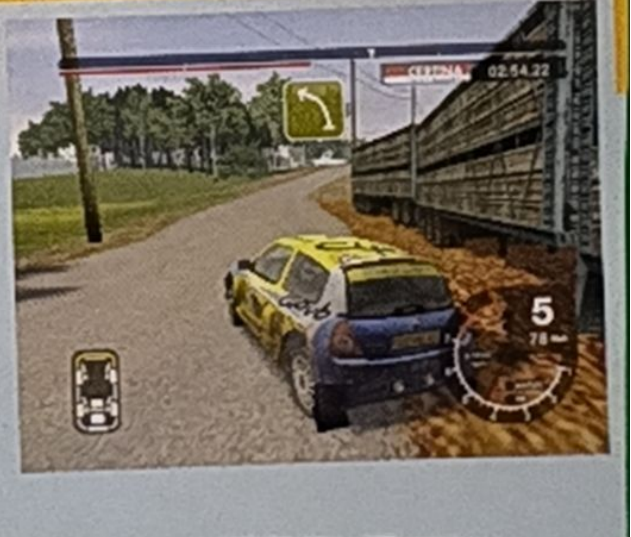
Malo obiranja nikomur ne škodi...

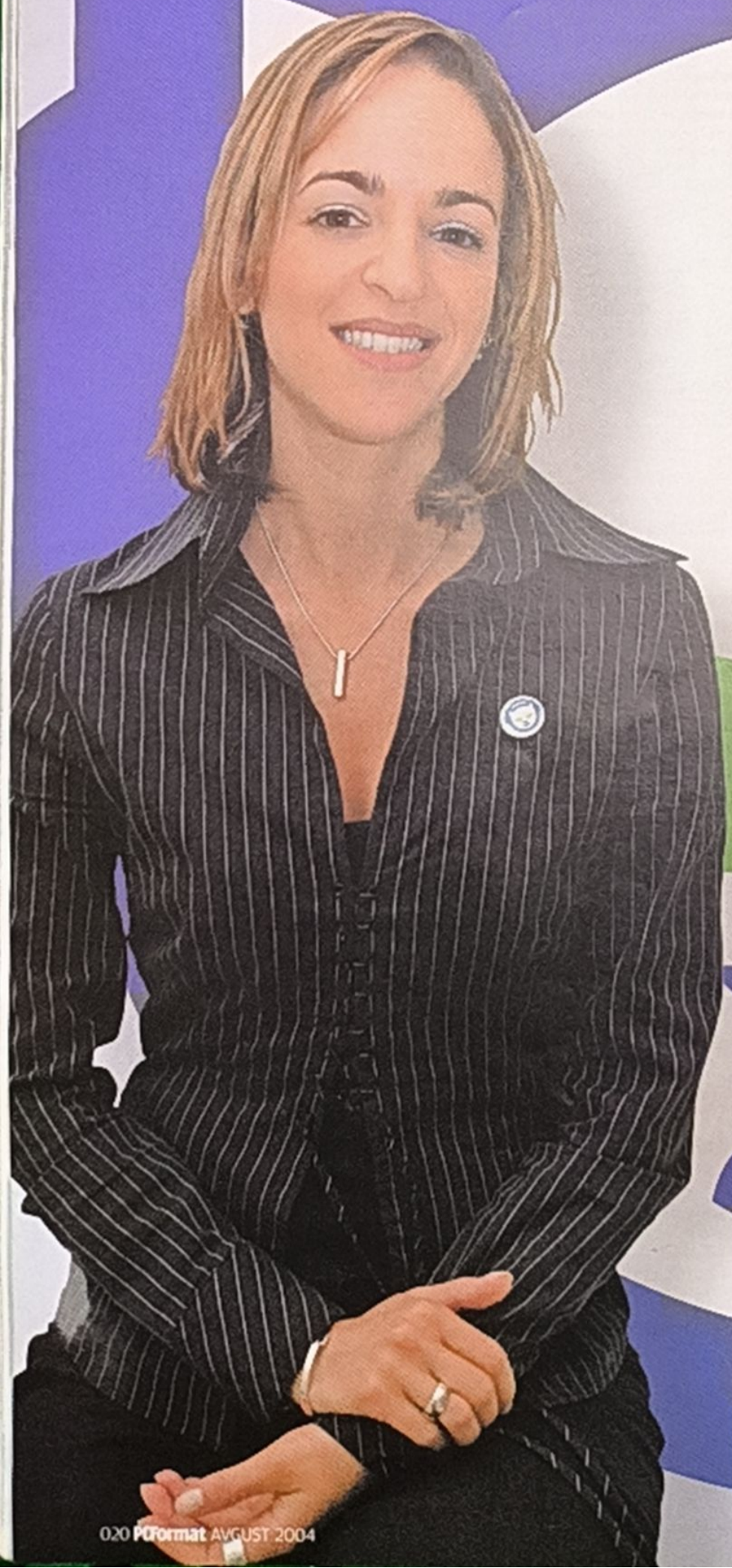
Nekatere novice presegajo okvire posameznih iger, gre se namreč za celotne založniške hiše. Po velikanskih težavah Interplaya (lastnika iger *Fallout, Giants: Citizen Kabuto, Baldur's Gate II, Alone in the Dark...*), ki mu je Schwarzeneggerjeva Kalifornija junija zaradi ogromnih dolgov in neplačil zaposlenim začasno (ali za vedno?) zapečatila pisarne, se mu na tanki liniji med smrtjo in preživetjem s 25 milijoni dolarjev izgube v zadnjem četrtletju pridružuje še Acclaim. Morda bi se podobnim težavam rad izognil zelo uspešni Vivendi Universal – podjetje je namreč odprlo podružnice za evropski in azijski trg. Upamo na konkretne rezultate v podpori in hitrejši dobavi naslovov.

Zopet pa kar mrgoli napovedi, ki govorijo o nadaljevanjih. Morda najbolj zanimiva vest je tista o prsati avanturistki Lari Croft, ki je prišla iz hiše, zadolžene za stripe o tej ljubljenki občinstva. Kar malce nehote so razodeli, da lahko privlačne, poskakujoče poligone pričakujemo enkrat prihodnje poletje. Za serijo po slabem zadnjem delu skrbijo Crystal Dynamics, ki naj bi jim po nekaterih govoricah pomagal sam Warren Spector. Eidos se ob komentiranju tega naredi za mutca.

Potem je tu še drugi britanski založnik – Codemasters in njihov neumorni *Colin McRae Rally*. Različica 2005 naj bi med nas zapeljala že septembra, torej brez zamika v primerjavi s konzolnimi različicami. Kaj bo prinesla? Ph, zgleda, da le še več enakega, a pri nekoliko višji hitrosti. Upamo, da se to ne bo prevedlo v večjo arkadnost.

Med manj pomembnimi novicami omenimo poimenovanje tretjega dela *Splinter Cell* v *SC: Chaos Theory* ter napovedi filmov, zasnovanih na igrah *Bloodrayne, Rainbow six, Hitman* ter *Far Cry*. Očitno takšen filmski postigrajni pristop postaja rutina.





Leanne Sharman

Podpredsednica *Napstra*

Napster, kontroverzni program, ki je spravil v tek izmenjavo datotek, preden so ga dotolkla sodišča, se vrača prenovljen in prerojen ter ponuja več kot 500.000 legalnih skladb, ki jih lahko snamete z interneta. Pogovarjali smo se z Leanne Sharman, podpredsednico in generalno direktorico angleške podružnice *Napstra*.

V ekskluzivnem intervjuju za *PCFormat* je Leanne Sharman iz angleške podružnice *Napstra* razložila, kaj se je dejansko zgodilo; zgodovino *Napstra* in načrte za prihodnost: kaj se je spremenilo in zakaj.

PCF: Verjetno ste zelo zadovoljni, ker je *Napster 2.0* v Angliji izšel pred Applovimi *iTunes*. Ali se je veliko ljudi pri vas že naročilo na to storitev?

Leanne: Veseli me, da smo v Anglijo pripeljali najbolj zmogljivo in cenovno ugodno storitev za snemanje glasbe z interneta. Odziv uporabnikov na storitev je bil zelo ugoden, čeprav na tej stopnji še ne objavljamo nobenih statistik.

PCF: Katere značilnosti je novi, povsem zakoniti *Napster 2.0* ohranil v primerjavi z izvirnim *Napstrom*?

Leanne: Inovativnost in obsedenost z glasbo. Naše raziskave so pokazale, da je poglavitni razlog, zaradi katerega so ljubitelji glasbe uporabljali stari *Napster*, možnost izbire – možnost poiskati na stotine in tisoče različnih skladb in v njih tudi takoj uživati. To funkcionalnost smo ohranili, prav tako pa tudi možnost izmenjave glasbe s prijatelji ter odkrivanje neštetih novih skladb preko iskalne funkcije, izmenjave in vzorčenja z desetih radijskih postaj, ki niso odvisne od oglaševanja.

PCF: In v čem se razlikuje od prejšnjega?

Leanne: Novi *Napster* je zakonit, hkrati pa ponuja popolno glasbeno izkušnjo. Glasbeniki, glasbene založbe in drugi lastniki avtorskih pravic so plačani za svoje delo. Hkrati pa lahko ljubitelji glasbe uživajo v CD kvaliteti glasbe, ne da bi se pri tem morali bati virusov ali spywara.

PCF: Zakaj ste se odločili za ponovno uporabo originalnega imena *Napster* in njegovega logotipa, ko pa ga veliko ljudi enači z glasbenim piratstvom in sodnimi procesi?

Leanne: Blagovna znamka *Napster* nam daje ogromno prednost pred tekmeci v glasbenem prostoru, saj nas pozna 93 odstotkov uporabnikov interneta in, kar je še bolj pomembno, ljubitelji glasbe imajo *Napster* radi, ker je avtentičen izdelek in online domovanje sijajne glasbe. *Napster* je pionir glasbenega online prostora, saj je več kot 60 milijonov ljudi glasovalo s svojimi miškami, samo da bi povedali, da imajo raje *Napstrov* model kot druge podobne storitve. Trudili smo se, da bi *Napster 2.0* izpolnil pričakovanja uporabnikov blagovne znamke *Napster*, hkrati pa smo jim hoteli ponuditi še več možnosti, kot jih je premogel stari *Napster* – naredili smo ga še bolj preprostega za uporabo in ga obogatili s številnimi funkcijami. Najbolj značilna lastnost blagovne znamke *Napster* je inovacija, med druge lastnosti pa sodijo preprosta uporaba, prepoznavnost programa, njegova dolga zgodovina idr. To je tudi razlog, zaradi katerega so druga vodilna podjetja s svojimi lastnimi blagovnimi znamkami sprejela *Napster*, vključno s podjetji na tržišču programske opreme, uporabniške elektronike, velikimi finančnimi institucijami, podjetji za trženje raznih izdelkov, povezanih z glasbo – seznam je vedno daljši!

PCF: Ali ste se kdaj srečali s Shawnom Fanningom, avtorjem izvirnega *Napstra*?
Leanne: Ne, Shawna še nisem spoznala, čeprav pri podjetju opravlja svetovalno delo. Vem pa, da je pravi vizionar, zato bi z njim prav rada kdaj pokdepetala.

PCF: V čem se *Napster* razlikuje od drugih online glasbenih storitev?
Leanne: Glavna prednost *Napstra* je v tem, da model naročnine za ceno 9,95 funtov na mesec (okoli 3.500 tolarjev) omogoča neomejen dostop do več kot pol milijona skladb – to pomeni, da imate pri raziskovanju kataloga resnično veliko svobode, sledite lahko tudi predlogom in predvajalnim seznamom drugih ljudi, poslušate skladbe z britanskih lestvic zadnjih desetih let in na splošno najdete novo glasbo, na katero drugače ne bi niti naleteli. Naša skupnost vključuje forume, pošiljanje glasbe preko elektronske pošte, izmenjevanje predvajalnih seznamov, uporabo *Napstrove* knjižnice, s katero lahko urejate vašo celotno zbirko – celo vašo lastno zbirko CD-jev – revijo: zaradi vseh teh lastnosti je *Napster* vrhunska storitev.

PCF: Ker *Napster* prodaja glasbo preko interneta nas zanima, v kakšni meri pri tem sodelujejo glasbene založbe?
Leanne: V Angliji sodelujemo z vsemi petimi največjimi glasbenimi založbami, hkrati pa tudi z neodvisnim sektorjem preko naše pogodbe z združenjem neodvisnih glasbenih založb AIM (Association of Independent Music) – taka stopnja medsebojnega sodelovanja govori sama zase. Naša kontaktna oseba je programski direktor Jeff Smith, ki vzdržuje stike z vsemi založbami, da bi pridobili in naložili čimbolj obsežen repertoar. Njegova funkcija je v resnici precej podobna delu programskega vodje na radijski postaji, ki mora poskrbeti, da je najboljši aktualni material zmeraj na razpolago za uporabo, hkrati pa mora v program vključiti tudi veliko resnično klasičnih katalogov glasbe.

PCF: Poleg običajnih albumov je možno kupiti tudi ekskluzivne *Napstrove* kompilacije. Ali ste mnenja, da bodo v prihodnosti glasbene skupine raje izdale album preko *Napstra* kot preko glasbene založbe?
Leanne: Možnost obstaja, vendar pa trenutno ponujamo le skladbe skupin, ki delujejo pod okriljem glasbenih založb. Glasbeno skupino, ki nima pogodbe z založbo, bi podprli le v primeru, da ima za sabo že spodoben profil, saj drugače ne bi bilo povpraševanja po njihovi glasbi.

PCF: Glasbe nekaterih skupin, kot so na primer The Beatles, je zelo malo. Zakaj?
Leanne: Na žalost morajo The Beatles vsem komercialnim storitvam šele dati dovoljenje za uporabo njihove glasbe. Njihovo glasbo bi zelo radi ponujali tudi na Napster.co.uk.

PCF: Ali pričakujete, da vam bo uspelo skleniti še več sporazumov, s katerimi bi lahko *Napstrovim* uporabnikom ponudili tudi aktualno glasbo, ki jim trenutno ni dostopna?
Leanne: Že sedaj z našo storitvijo ponujamo ekskluziven material – med drugimi glasbo ustvarjalcev, kot so The Calling, Avril Lavigne in The Zutons, pričakujemo pa tudi, da bomo našim članom v prihodnjih tednih in mesecih ponudili še več prvovrstne glasbe.

PCF: Ali so uličnim prodajalnam glasbe šteti dnevi zaradi storitev, kot je *Napster*, s katerimi lahko uporabnik kupi skladbo za borih 350 SIT?
Leanne: *Napster* ponuja skladbe za 315 tolarjev. V zadnjem času dejansko opažamo naraščajoči trend online nakupa glasbe s strani ljudi vseh starostnih skupin. Še celo moja mama se je naučila, kako sneti glasbo z interneta: saj je preprosto! Vendar pa je vse povezano z uporabnikovo izbiro. Če sodobni ljubitelj glasbe želi nakupovati v uličnih prodajalnah plošč, ni s tem nič narobe, vendar pa smo priča čedalje večjemu številu navdušencev nad glasbo, ki nakupe opravljajo preko interneta, ki jim omogoča takojšen dostop do glasbe. In to je tudi razlog, zaradi katerega je storitev *Napster* tako priljubljena: omogoča takojšen dostop do največjega kataloga online glasbe v Angliji, kadar koli in kakor koli si jo zaželite.

> **„*NAPSTER* JE PREPOZNAVEN SIMBOL, KATEREGA VELIKA PRILJUBLJENOST POJASNI, ZAKAJ SMO STORITEV PONOVNO SPRAVILI V TEK POD ISTIM IMENOM IN LOGOTIPOM“**

PCF: Zakaj znaša naročnina na storitev *Napster* v ZDA 9,95 dolarjev, v Angliji pa 9,95 funtov?
Leanne: Ne morete primerjati centov in penijev, to je namreč tako, kot da bi primerjali jabolka in hruške. Zavedati se morate, da v ZDA v ceno ni vključen noben davek; v Angliji pa naše cene vključujejo vse izdatke. Naše cene prav tako temeljijo na veleprodajnih cenah, ki jih dobimo od založb, te pa so v Angliji višje kot v ZDA. Vseeno pa smo absolutno prepričani, da so naše cene v Angliji konkurenčne na tržišču.

PCF: Mesečna naročnina za 3.500 SIT zveni prav zanimivo. Kakšne so prednosti "izposoje" glasbe pred lastništvom?
Leanne: Znatno ceneje je! Več kot pol milijona skladb v primerjavi z desetimi ali dvanajstimi.

PCF: Všeč nam je *Napstrov* logotip. Ali obstaja kakšna možnost, da bi sponzorirali koga izmed nas s tetovažo *Napstra*?
Leanne: Nekateri člani angleške ekipe so že predlagali, da bi se razkazovali s tetovažo tudi sami. Vendar ali ne bi to tudi pomenilo, da vi licencirate naš logotip? Drži pa, da gre za prepoznaven simbol, katerega velika priljubljenost tudi pojasni, zakaj smo ga ponovno spravili v tek pod istim imenom in logotipom.

PCF: Kaj Napster načrtuje v bližnji in daljni prihodnosti?
Leanne: *Napster* UK namerava graditi na velikanski priljubljenosti blagovne znamke z uveljavitvijo **Napster.co.uk** kot vodilne online glasbene storitve v Angliji. Da bi ta cilj tudi dosegli, pa bomo še naprej nadgrajevali že danes največji online glasbeni katalog na tržišču in sodelovali z glasbenimi založbami ter glasbeniki, da bomo ljubiteljem glasbe lahko omogočili dostop do najboljše glasbe in storitev na najhitrejši in najbolj preprost način. V prihodnosti želimo ohraniti **Napster.co.uk** kot največji online glasbeni katalog v Angliji in ga spremeniti v online domovanje angleških ljubiteljev glasbe. In ta model nameravamo kasneje razširiti še na številna dodatna nova področja.

PCF: Katera je zadnja skladba, ki ste jo naložili z *Napstra*?
Leanne: *We Might As Well Be Strangers* – izvajalca Keane. **PCF**

ŽIVLJENJEPIS LEANNE SHARMAN

Leanne Sharman je podpredsednica in generalna direktorica angleške podružnice *Napstra*, odgovorna je za ustanovitev *Napstra 2.0* v Angliji in njegovo prilagajanje vsebine, oglaševanja, marketinga in odnosov z javnostmi.

Leanne Sharman se je pridružila *Napstru* decembra leta 2003.

Preden se je pridružila *Napstru*, je bila Leanne podpredsednica prodajnega in marketinškega oddelka pri evropskem MP3.com, kjer je razvila evropsko promocijsko platformo podjetja za potrošniške znamke in glasbene založbe, ki so želele svoje izdelke ponuditi osem milijonom ljubiteljem glasbe.

Pred zaposlitvijo pri evropski podružnici MP3.com je bila Leanne tri leta zaposlena pri Fox Kids Europe, še pred tem pa pri Walt Disney Television International v Parizu.

www.rodocomp.si
FANTASTIČNA INTERNETNA PONUDBA !

Kratka zgodovina *Napstra*

1999

MAJ
19-letni Shawn Fanning, bruc Northeastern University v Bostonu, Massachusetts, dela 60 ur brez spanja in razvija izvorno kodo za glasbeno storitev, ki bi združila iskalno funkcijo z izmenjavo datotek, ter tako presegla težave, povezane z iskanjem glasbe na internetu.

DECEMBER
RIAA (Recording Industry Association of America) toži *Napster* zaradi kršenja avtorskih pravic.

2000

JANUAR
Ogromna popularnost *Napstra* onemogoči normalno delovanje številnih univerzitetnih omrežij, saj študentje izrabljajo svoje širokopasovne povezave za izmenjavo zvočnih datotek. Zaradi tega nekatere univerze storitev prepovejo.

APRIL
Med najbolj znane nasprotnike *Napstra* sodijo Metallica in Dr. Dre, ki zoper to storitev vložijo tožbe zaradi kršitve avtorskih pravic. (Dre je sedaj vključen v legalno različico, Metallica pa ne).

2001

FEBRUAR
Na vrhuncu svoje slave *Napster* hkrati uporablja 60 milijonov ljudi, ki si brezplačno izmenjujejo glasbo.

FEBRUAR
Sodnik razsodi, da mora *Napster* prenehati z distribucijo avtorsko zaščitenih materialov preko svojega omrežja. Glasbene založbe priskrbijo imena datotek in naslovov skladb, za katere zahtevajo umik, in *Napster* umakne več kot 250.000 skladb, ki uporabljajo več kot 1,6 milijonov imen datotek.

JULIJ
Sodnik razsodi, da mora *Napster* onemogočiti izmenjavo vseh datotek, ki kršijo avtorske pravice, s tem pa mu onemogoči nadaljnje delovanje.

2002

SEPTEMBER
Napster doživi polom, ko Delawarsko sodišče prepreči njegovo prodajo podjetju Bertelsmann. Bertelsmann je v *Napster* vlagal znatna sredstva v upanju, da jim bo uspelo ustvariti varno komercialno aplikacijo za izmenjavo datotek.

2003

JULIJ
Podjetje Roxio kupi ime *Napster* in objavi, da bo storitev ponovno pričela delovati - tokrat zakonito - že okoli božiča.

OKTOBER 29
Napster 2.0 ugleda luč sveta po vsej Ameriki.

2004

MAJ 20
Napster 2.0 postane dostopen v Angliji.

MAJ 26
Napster 2.0 postane dostopen v Kanadi.

Vsebina diska

Spet se srečamo v rubriki, kjer vam podarjamo stvari.

Ker je tokratna številka zelo fotografsko obarvana, smo morali v podobno smer naravnati tudi rubriko Vsebina diska. Na tokratne diske smo vam tako zapisali preizkusno različico enega najboljših programov za obdelavo fotografij, *Paint Shop Pro 8* in zelo uporabna programa *Easy Imager* in *Red Eye Remover*. Preberite supertest na strani 102, vodič na strani 76 in spustite že enkrat svojo domišljijo z verige.

No, če se vam zavoljo morilske vročine ne da prepogibati možganov, se lahko predate tudi dvema celotnima igrama s tokratnega diska: *Virtual Sailor 5*, ki bo v zadnjem poletnem mesecu še posebej sedel, in pa *Starsiege: Tribes*. Napoved nadaljevanja Tribes lahko najdete na strani 51. Omembo si v tem odstavku zaslužijo še programi *Serv-U*, *Cute FTP* (če ne veste, kaj bi z njima, polistajte 62 strani naprej), *Install Creator*, *DesktopX* in *Xfire* ter igre *Soldiers: Heroes of World War II*, *Skools Out* in *Spider-Man 2*. Zadnjo boste žal lahko preizkusili samo naročniki in kupci DVD izdaje revije, ostalim pa ostane v tolažbo opis na strani 61.

pisma@pcformatslo.net

Demo igre

Soldiers: Heroes of World War II

Na disku: DVD in CD

Soldiers – Heroes of World War II vas vrže v središče divje akcije druge svetovne vojne. Prevzemite nadzor nad najbolj elitnimi ameriškimi, britanskimi, nemškimi in ruskimi enotami in zavladajte bojišču. Kljub slabim izgledom morate končati zadane vam naloge, ki od vas zahtevajo tiho plazenje, hitrost, pamet in agresijo. Naloge vključujejo razstreljevanje železniških prog, ugrabljanje sovražnikovih oficirjev in uničevanje konvojev. Pozor: večino teh akcij boste morali izpeljati za sovražnimi vrstami!

Spider-Man 2

Na disku: DVD

Dve leti sta minili, odkar se je Peter Parker prvič pognal preko ulic New Yorka kot neustrašen borec proti kriminalu, Spider-Man. Zdaj se je znašel iz oči v oči z najbolj nevarnim nasprotnikom doslej, lovakstemu Doc Ocku. Zlobnež je bil včasih dr. Otto Octavius, briljantni nuklearni fizik, a ga je nenavadna nesreča transformirala iz plašnega znanstvenika v resno bolnega megalomana, ki krivi Spider-Mana za svojo grozljivo preobrazbo. Preberite opis na strani 61.

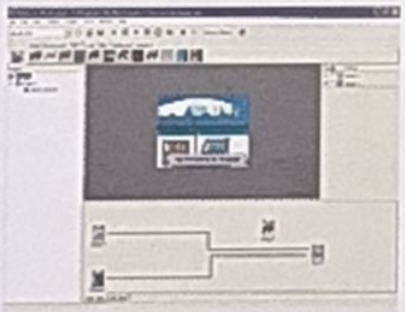
PLUS!

Neighbours from Hell 2, *TrackMania Powerup*, *Battle Mages*, *Ground Control II*, *D-Day*, *Skools Out*, *Spartan*, *Road Trip 2004*, *Besieger*, *The Sims 2 Body Shop* in ostalo.

Celoten program in igri

WireFusion 2.0

Na disku: DVD in CD



Ustvarite razburljive interaktivne 3D vsebine za splet s fantastičnim celotnim programskim paketom, ki vključuje polno različico *WireFusion 3.2 Personal Edition* in dodatek za uvoz 3D vsebin WF-3D 2.0 (skupna vrednost obeh je kar **142.882 SIT**). OPOMBA: če želite uporabljati *WireFusion*, se je potrebno registrirati preko interneta na **www.demicron.com/future/** in prejeli boste svojo registracijsko kodo.

Virtual Sailor 5

Na disku: DVD in CD

To je prava stvar za poletno vročino. In za tiste med vami, ki ste vedno sanjali o lastni jadrnici. Voda, sol, sonce, veter, tišina... kaj bi si človek še sploh lahko želel lepšega. *Virtual Sailor* simulira pravo izkušnjo jadranja z manjšimi in večjimi jadrnicami z natančno dinamiko in vremenskimi razmerami. Različica 5 je polna, na disku pa boste našli tudi preizkusno različico *Virtual Sailor 6.7*.

Starsiege: Tribes

Na disku: DVD in CD

Sierra je izdala popolnoma brezplačno različico igre *Starsiege: Tribes*, kot promocijo njihove prihajajoče in v tej številki napovedane igre *Tribes Vengance*. Gre za večigralsko prvoosebno strelsko serijo, ki jo je ustvaril Dynamix. Ta distribucija vključuje različico 1.8 celotne igre in nadgradnjo, s katero se dvignete na različico 1.11. Svoj čas je bila to zelo popularna igra, ki ima za seboj še vedno konkretno veliko skupnost.

Paint Shop Pro 8

Na disku: DVD in CD

PSP8, ponosni član družine izdelkov namenjenih digitalni obdelavi slik in fotografij, je eden najpopolnejših tovrstnih programov, ki ga poleg preprostosti uporabe odlikujejo tudi profesionalni rezultati. Zaradi kombinacije samodejnih in natančnih ročnih orodij ter vgrajenega sistema za učenje, boste s končnim izdelkom gotovo zadovoljni.

WindowBlinds 4.2

Na disku: DVD in CD

WindowBlinds je najboljše orodje za prilagajanje grafičnega vmesnika Windows. Z njegovo pomočjo boste imeli popoln nadzor nad videzom vmesnika. Namen programa pa ni le na oko prijeten vmesnik, saj lahko uporabniške preobleke Windows dajo novo funkcionalnost, vključno s tem, kaj je uporabnikom dovoljeno početi z okni, če je to potrebno.

VIP

Varnost Investicija Prilagodljivost

Varnejši s Tilio!

Sklenite življenjsko zavarovanje prek interneta in si pridobite posebni e-bonus

Zavarovalnica Tilia d.d., Železnova c. 9, 8000 Novo mesto

VIP program življenjskega zavarovanja

Varnost

- Finančna in socialna zaščita družinskih članov v primeru smrti ali bolezni
- Zaščita delovne zmožnosti v primeru nezgode

Investiranje

- Zavarovalna polica postane zelo donosna naložba s katero si zagotovite sredstva za nakup nepremičnine ali za dodatno pokojnino ali za šolanje otrok in še in še...

Prilagodljivost

- Možnost varčevanja v 6 vzajemnih skladih hkrati
- Plačila prilagajate svojim trenutnim zmožnostim
- Zavarovanje je možno kombinirati z ostalimi oblikami življenjskih zavarovanj (življenjsko zavarovanje za doživetje, življenjsko zavarovanje za primer smrti in hujše bolezni), priključite lahko tudi nezgodno zavarovanje
- Prilagajanje naložbene politike (spreminjanje razdelitvene premije med posamezne sklade, zamenjava vzajemnih skladov)

POSEBNA UGODNOST!

S sklenitvijo življenjskega zavarovanja si pridobite popust pri zavarovanju premoženja Moj DoM in zavarovanju avtomobilskega kaska in delnega kaska.

Varčevanje v enajstih domačih in treh tujih vzajemnih skladih

zavarovalnica tilia d.d.

www.zav-tilia.si

Mlacom

Mlacom d.o.o., Drenikova 36, Ljubljana
telefon: 01 / 500 8775
faks: 01 / 500 8777
info@mlacom.si

Možnost nakupa na položnice - do 24 obrokov!

5% gotovinski popust

15 let

ohišja Enermax CS-800TA

18.180,oo SIT

bel, srebrn, črn, rdeč, zelen in rumen
cena je brez napajalnika

barebone Epox 300S Mini Me

64.990,oo SIT

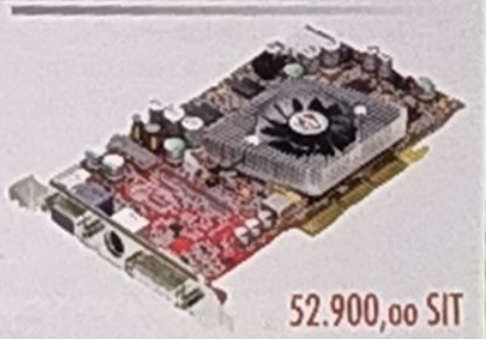
kompakten rač. sistem s podporo socket 478 CPU

DVD snemalnik NEC 2500A

24.500,oo SIT

zapisovalec s podporo zapisovanja -R in +R DVD medijev z do 8x hitrostjo

grafična kartica Radeon 9800



52.900,oo SIT

izjemno hiter grafični pospeševalec s podpiro DX9 model z 128MB DDR pomnilnika

pomnilnik Twinmos Twister

različni modeli
različne cene

eden izmed najboljših "navijaških" ramov, modeli: PC3200, PC3500, PC3700 in PC4000

miška Epox bluetooth MSB02B

12.120,oo SIT

optična miška s podporo bluetooth vmesnika

Cene vsebujejo DDV in se lahko spremenijo brez obvestila.

Naročite se na PCFormat

Darilo
naročnikom
KNJIGA
100 novih računalniških zvijač
+brezplačna revija
+ poster

Prihranite 16%, in nikoli več ne zamudite izvoda PCF!

PCFormat vam prinaša

>> Vsak mesec CD ali DVD s celotnimi programi in najnovejšimi demo različicami iger
>> Opise najnovejše strojne in programske opreme ter iger
>> Poglobljene vodiče za modificiranje in čim boljši izkoristek PC-ja
>> Novice, intervjuje iz sveta računalništva in obsežne teme

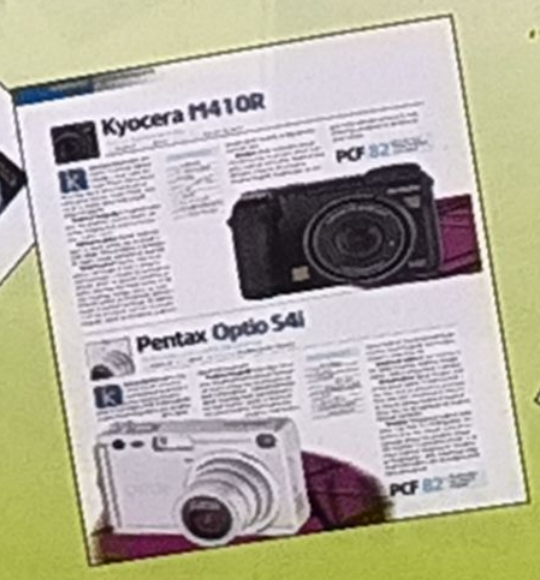
Darilo naročnikom

Ob naročilu na *PCFormat* ali podaljšanju naročnine boste kot darilo prejeli
knjigo *100 novih računalniških zvijač* založbe Pasadena (www.pasadena.si)
+ poster aktualne računalniške igre
+ brezplačen promocijski izvod revije *FHM* ali *Digitalna kamera*

Pokličite Suzano

Pokličite še danes, da si zagotovite prejem naslednje številke

02 330 300 1



Vsak mesec najnovejši opisi, nasveti, informacije in brezplačni programi za vaš PC v vašem nabiralniku!

8x zapisovalniki DVD

Pri *PCFormatu* smo odkrili, da lahko za manj kot trideset tisočakov kupite kar nekaj zapisovalnikov. Zdaj lahko ima vsak varnostne kopije na 4,7 Gb diskih.

KAKO SMO TESTIRALI

Skrivnost je v pisanju in branju.

Pogonov DVD ni mogoče testirati na veliko različnih načinov. Ogledali smo si, kako hitro berejo in zapisujejo in test je bil v bistvu končan. Za testiranje hitrosti branja smo uporabili orodja za analizo CD in DVD Tach. Za testiranje hitrosti zapisovanja smo preprosto zapisali goro DVD-jev in meni, kako dolgo traja. Prav tako smo si ogledali dodatke vsakega pogona.

Ste mislili, da so zapisovalniki DVD dragi, nezdružljivi in počasni? Oh, kako ste se motili. Priznamo, da je bilo rojstvo zapisovalnikov DVD precej boleče in celo nekoliko nerodno. Medtem ko so se velike korporacije prepirale o tem, kateri format DVD je najboljši, kot otroci na igrišču, ki se prerekajo, kdo ima večji in boljši TV, smo potrošniki samo gledali in se spraševali, če bi se sploh splačalo zabresti v vode zapisovanja DVD-jev in tvegati, da nam bo na koncu ostal samo pregrešno drag kos popolnoma neuporabne opreme, ki bi jo v bridko smrt pognala vojna formatov.

Na srečo pa so brihtne glave v pisarnah velikih proizvajalcev pogonov priskočile na pomoč. Namesto da bi se morali odločati med standardoma DVD minus in DVD plus, so oba integrirali kar v eno napravo. Obstajajo celo pogoni s podporo za DVD-RAM, ki je tehnično naprednejši format.

VSE JE V HITROSTI

Najboljša novica je ta, da se lahko hitrosti zapisovanja DVD-jev končno kosajo s hitrostmi zapisovanja CD-jev. Na voljo so celo že pogoni, ki znajo medije zapisovati z 12-kratno hitrostjo, a so ti še redki. Na trgu pa je cela serija pogonov, ki zmorejo medije zapisovati z 8-kratno hitrostjo in prepisovati s 4-kratno, hitrosti branja pa dosegajo 12-kratne. Za tiste, ki so vas te številke nekoliko zmedle, naj povemo, da je 1x hitrost zapisovanja medijev DVD enaka 9x hitrosti zapisovanja CD-jev, torej 1.350Kb v sekundi. Če uporabimo vse prste na rokah in nogah, lahko ugotovimo, da so hitrosti zapisovanja DVD -jev kar 11Mb/s pri 8x zapisovanju, kar pomeni, da lahko 4,7Gb disk zapolnimo v približno sedmih minutah.

Še bolje pri tem pa je, da niso padle le cene zapisovalnikov, temveč tudi medijev, saj stanejo mediji DVD±R že okoli 300 tolarjev. To pomeni, da lahko za ceno pogona pred slabim letom danes dobite že pogon in približno 50 medijev. Ni slabo, kaj?

Obrnite stran in si oglejte rezultate...

SMS NAGRADNO ŽREBANJE

Predstavljamo **PCFormatov SMS klub**. Našim članom bomo 2-4 krat na mesec popolnoma brezplačno pošiljali zanimive, koristne in zabavne informacije kar v obliki sporočil SMS.

Prijava v naš novi klub je nadvse preprosta: pošljite SMS z vsebino GAME PCF na številko 2929 in prejeli boste obvestilo, da ste sprejeti v klub. Najlepše pa šele pride. Konec meseca bomo izžrebali dva srečneža, ki bosta po pošti prejela igri *Pro Evolution Soccer 3* in *Silent Hill 3*. Deset sekund tipkanja po telefonu, pa boste bogatejši za morje ažurnih informacij in morda celo za **DVD z igro**.

DVD minitest...

DVD±R±RW DRW-0804P 21.900 SIT

Testiranje omogočil Power Plus, 01 511 27 27 Na spletu www.asus.com.tw

Kar nam je všeč Ko je govora o surovi zmogljivosti, ki zadeva DVD-je, je Asusov pogon prevzel vodstvo; to sicer ni ravno prepričljivo pri zapisovanju, pri katerem ga je MSI-jev pogon znatno prehitel, pri branju je pa vsekakor kralj hitrosti in dostopnega časa. Ta hitrost se izkaže tudi pri žvečenju CD-jev, saj tudi na tem področju dosega prav zavidljive hitrosti. DVD-je zna brati z 8x hitrostjo, CD-je pa s 40x.

Kar nam ni všeč Sicer ne gre za veliko pomanjkljivost, a je vsekakor vredna omembe: pogon omogoča samo 24x zapisovanje in prepisovanje CD-jev, kar lahko moti tiste, ki še vedno zapisujejo veliko CD-jev. Pogonu je priložen *Nero 6*, druge programske opreme pa v paketu ni, prav tako ne pričakujte, da boste deležni kakšnega praznega medija. Tudi obremenitev procesorja je bila visoka in dostopni časi pri branju CD-jev niso ravno impresivni.

Povprečje zapisovanja CD-jev	27x
Obremenitev procesorja	50%
Zapisovanje DVD-jev	22:09
Branje DVD-jev	6.465KB/s
Dostopni čas	216ms

PCF 85% "Soliden pogon, tretji na lestvici po zapisovanju DVD-jev in drugi najhitrejši pri branju le-teh. Vsekakor pogon, vreden ogleda."

SuperMulti DVD Rewriter GSA-4082B 21.900 SIT

Testiranje omogočil Comtron, 02 300 35 90 Na spletu www.lge.com

Kar nam je všeč Ta pogon podpira vse, kar potrebujete. Na škatli ponosno piše, da gre za prvi pogon na svetu, ki podpira: 8x zapisovanje diskov DVD±R, 4x za DVD± RW in 3x za DVD-RAM. V paketu boste našli tudi Cyberlinkovo programsko opremo, ki vključuje programa *PowerDVD* in *PowerProducer* ter B-jevo programsko opremo za ustvarjanje CD-jev in DVD-jev. Če k temu prištejemo še 12x branje DVD-jev, gre vsekakor za dobro zaokrožen paket.

Kar nam ni všeč Če dlakocepimo, moramo omeniti, da pogon nima priključka za slušalke in dodatnih krmilnih gumbov za avdio CD-je, ki jih ponujajo drugi. Pogonu je sicer priložen medij DVD-RAM, pogrešali pa smo kak medij DVD-R, ki bi bil vsekakor dobrodošel. Največja pomanjkljivost pogona pa je v podpori le za 24x zapisovanje CD-RW in 16x prepisovanje CD-jev, z 32x hitrostjo branja CD-jev pa precej zaostaja za drugimi pogoni na testu.

Povprečje zapisovanja CD-jev	21x
Obremenitev procesorja	61%
Zapisovanje DVD-jev	22:34
Branje DVD-jev	6.092Kb/s
Dostopni čas	314ms

PCF 79% "Možnost zapisovanja DVD-RAM sicer ne pomeni višje cene, vendar je ne boste niti potrebovali."

DVD±R±RW DR8-A2 26.000 SIT

Testiranje omogočil E-misija, 01 830 35 31 Na spletu www.msi.com.tw

Kar nam je všeč Večina se bo strinjala, da se je težko razvneti zaradi optičnega pogona, a če spadate v drugo skupino, vas bo le malo zapisovalnikov podžgalo, kot to zna MSI-jev model. DVD-je zna zapisovati do 8x hitrosti, se pa od vseh pogonov na testu najbolje obnese tudi pri zapisovanju medijev CD-R, saj ta dosega 40x. K temu prištejte še privlačno črno sprednjo ploščo in jasno je, da gre za najbolj vroč 8-kratni zapisovalnik.

Kar nam ni všeč Ogledali smo si različico v škatli in pričakovali, da bomo v njej našli še kaj več. *MyDVD*, *Nero Express* in *PowerDVD 5* so vključeni, a razen vijakov in kabla za avdio CD nismo našli ničesar več, tako da smo se spraševali, kje so ostali prazni mediji. Prav tako smo zasledili nekaj težav pri zapisovanju določenih DVD-jev, saj pogon cenenih medijev ne prebavlja najbolje, kar zna mnoge motiti.

Povprečje zapisovanja CD-jev	26,5x
Obremenitev procesorja	33%
Zapisovanje DVD-jev	21:27
Branje DVD-jev	5.584Kb/s
Dostopni čas	559ms

PCF 88% "Z najnižjo obremenitvijo procesorja in najhitrejšim zapisovanjem CD-jev in črno sprednjo ploščo se je MSI priboril v ospredje."

Izbor uredništva PCFormat
Avgust / 2004

ND-2510A 20.900 SIT

Telefoniranje omogoči Power Plus, 01 511 27 27, IAE, 01 586 62 26. Na spletu www.nec.com

Kar nam je všeč NEC-ov novi zapisovalnik je edini iz druščine, ki zna zapisovati dvoslojne medije DVD. To je že samo po sebi prednost, najbolj nas je pa seveda navdušilo dejstvo, da je pogon kar brzel pri zapisovanju vseh vrst medijev. Do 8x zapisovanje medijev DVD in do 32x zapisovanje CD-jev se sliši impresivno – kar tudi je.

Kar nam ni všeč Razen popolnoma neimpresivnega oblikovanja bi lahko NEC-ovemu zapisovalniku očitali le malo. Ker smo na test dobili OEM izvedbo pogona, ni bilo priložene prav nobene programske opreme, še manj pa kak medij. Nekoliko manj privlačno je tudi dejstvo, da ND-2510A pri delu kar pošteno obremeni procesor, kar mu ni v prid.

Povprečje zapisovanja CD-jev	28,7x
Obremenitev procesorja	62%
Zapisovanje DVD-ja	21:09
Branje DVD-ja	6.552KB/s
Dostopni čas	238ms

PCF92% "Hiter, cenovno ugoden in zmogljiv zapisovalnik, ki se ne brani niti cenenih medijev. Skratka, zmagovalec."

V VRSTO

Preizkusili smo jih in si ogledali, kaj ponujajo.

	Asus DRW-0804P	LG GSA-4082B	MSI DR8-A2	NEC ND-2510A
Cena	21.900 SIT	21.900 SIT	26.00 SIT	20.900 SIT
Povprečje zapisovanja CD-jev	27x	21x	26,5x	28,7x
Obremenitev procesorja	50%	61%	33%	62%
Zapisovanje DVD-ja	22:09	22:34	21:27	21:09
Branje DVD-ja	6.465KB/s	6.092Kb/s	5.584Kb/s	6.552KB/s
Dostopni čas	216ms	314ms	559ms	238ms
Ocena	85%	79%	89%	92%

ČAS, KO JE VELJAL MOOROV ZAKON, MOŠKI, ŽENSKA IN

PC PA SO BILI NEUKROČENI VLADARJI ZEMLJE

64 MILJARD BITOV

LEVO Fotografija v pravem merilu, na kateri nastopajo človečki s kopji.

Če zanemarimo garderobo Sester, ali sploh obstaja kakšna stvar, ki jo je naredila človeška roka in ki se spreminja z bolj grozljivo hitrostjo kot komponente, ki prebivajo v drobovju namiznega računalnika? Ob njegovi izdaji pred leti je na primer človeštvo v občudovanju vzdihovalo nad velikanom tehnološkega napredka, ki je slišal na ime nVidia GeForce 2 Ultra. Hiter preskok v sedanjost in vsak resen ljubitelj iger, ponosen na svojo grafično kartico Radeon X800 XT Platinum Edition, bi raje videl, da bi ga s svojo smrdljivo nogavico prebičal kak ponoreli kmetovalec, kot da bi se moral sprijazniti s slabotno izkušnjo iger, ki ga ponuja takšen fosilni ostanek iz mračnih dni DirectX 7. Poglejte samo napredek, ki so ga bile deležne ostale komponente v vašem PC-ju v zadnjih dveh ali treh letih, od trdega diska in procesorja, do sistemskega pomnilnika ter hitrosti vodil, in ugotovili boste, da ste ponovno priča ponavljajoči se zgodbi naglega razvoja.

V tem pogledu je zato ironično, da je toliko temeljnih vidikov arhitekture PC-ja, pa naj gre za nabor ukazov X86 ali prastaro, škripajoče vodilo PCI, preživelo kot predpotopni spomenik PC-ja, kot smo ga poznali pred več kot desetimi leti. Razlog so seveda stroški in tisti priročni pojav, ki s mu reče uravnotežena ekonomija. Veliko, veliko ceneje je namreč iztisniti nekaj zadnjih megabajtov ali megahertzov iz obstoječe tehnologije, kot pa jo v celoti zavreči in začeti od začetka.

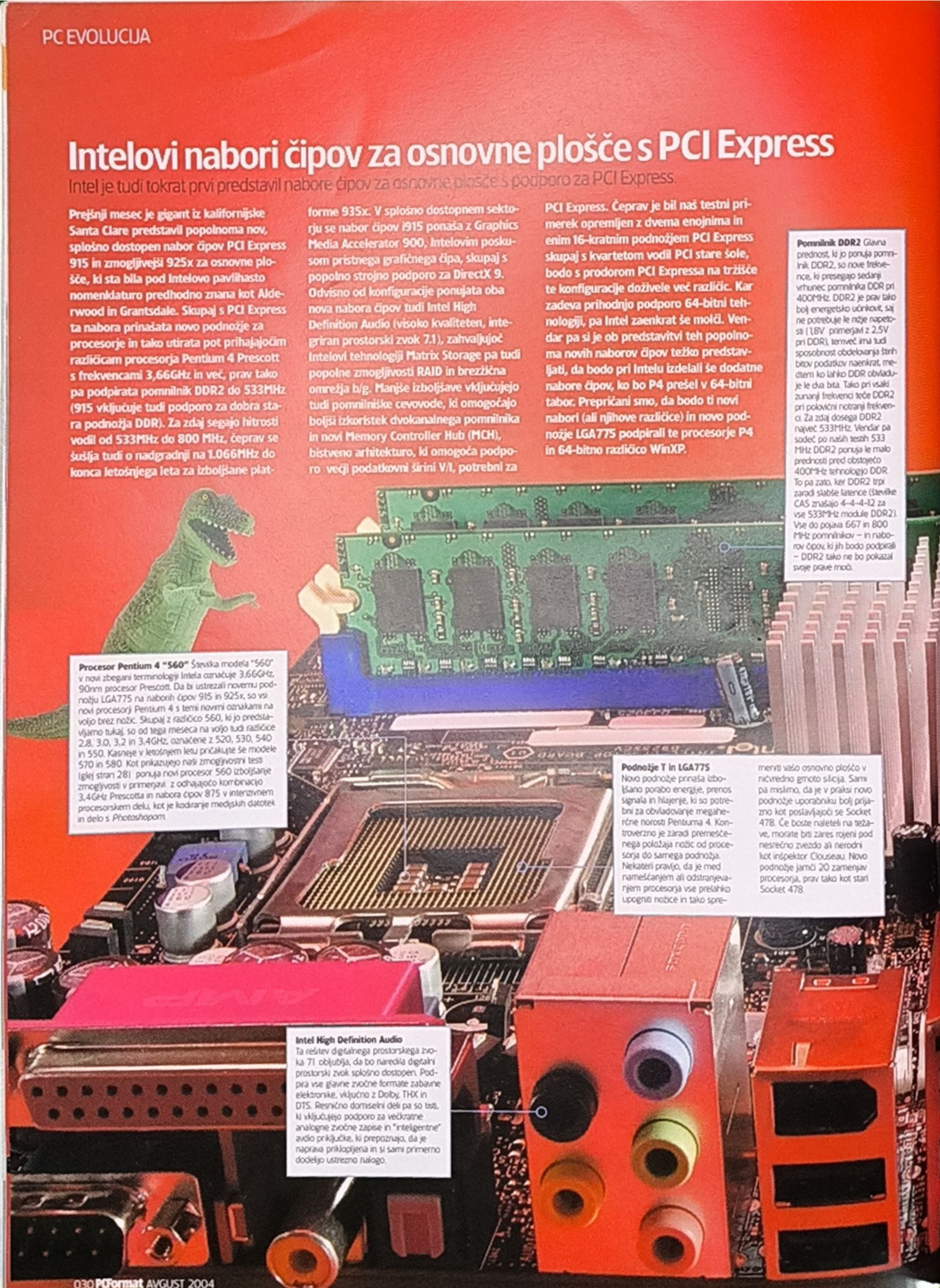
Tak tržni pristop pa lahko deluje le nekaj časa. Približno vsako desetletje doživi tehnološki ekosistem, ki vzdržuje PC-je, masovno izumiranje, nadomesti pa ga v vsakem pogledu žlahtnejša in naprednejša arhitektura. V zadnjem prevratu, v zgodnjih devetdesetih letih, so v korist vodila PCI izumrle reže ISA, pomnilnike SIMM so zamenjali DIMM, iz 16-bitne prajuhe pa je med drugimi novostmi priplavalo 32-bitno procesiranje. Danes se nebesna telesa namiznega računalništva znova prerazporejajo. PC zbira moči za novi udarec, ki tokrat obljublja verjetno najobsežnejšo predelavo njegove arhitekture doslej.

Ena ali dve najbolj visoko razviti vrsti te dobe sta že rojeni. AMD je s 64-bitno ukano premagal Intel z občudovanja vrednim procesorjem Athlon 64, s katerim je položil strojne temelje 64-bitnega procesiranja za množice. Čeprav pri Microsoftu nenavadno zaostajajo s predstavitvijo splošno dostopnega 64-bitnega operacijskega sistema, kar je vodilo v kompleksne mahinacije med Intelom in AMD – pa zdrava pamet napeljuje na sklep, da bodo WinXP za 64-bitne sisteme ugledali luč

Intelovi nabori čipov za osnovne plošče s PCI Express

Intel je tudi tokrat prvi predstavil nabore čipov za osnovne plošče s podporo za PCI Express.

Prejšnji mesec je gigant iz kalifornijske Santa Clare predstavil popolnoma nov, splošno dostopen nabor čipov PCI Express 915 in zmogljivejši 925x za osnovne plošče, ki sta bila pod Intelovo pavličasto nomenklaturo predhodno znana kot Alderwood in Grantsdale. Skupaj s PCI Express ta nabora prinašata novo podnožje za procesorje in tako utirata pot prihajajočim različicam procesorja Pentium 4 Prescott s frekvencami 3,66GHz in več, prav tako pa podpirata pomnilnik DDR2 do 533MHz (915 vključuje tudi podporo za dobra stara podnožja DDR). Za zdaj segajo hitrosti vodil od 533MHz do 800 MHz, čeprav se šušlja tudi o nadgradnji na 1.066MHz do konca letošnjega leta za izboljšane platforme 935x. V splošno dostopnem sektorju se nabor čipov i915 ponaša z Graphics Media Accelerator 900, Intelovim poskusom pristnega grafičnega čipa, skupaj s popolno strojno podporo za DirectX 9. Odvisno od konfiguracije ponujata oba nova nabora čipov tudi Intel High Definition Audio (visoko kvaliteten, integriran prostorski zvok 7.1), zahvaljujoč Intelovi tehnologiji Matrix Storage pa tudi popolne zmogljivosti RAID in brezžična omrežja b/g. Manjše izboljšave vključujejo tudi pomnilniške cevovode, ki omogočajo boljši izkoristek dvokanalnega pomnilnika in novi Memory Controller Hub (MCH), bistveno arhitekturo, ki omogoča podporo večji podatkovni širini V/I, potrebni za PCI Express. Čeprav je bil naš testni primerek opremljen z dvema enojnima in enim 16-kratnim podnožjem PCI Express skupaj s kvartetom vodil PCI stare šole, bodo s prodorom PCI Expressa na tržišče te konfiguracije doživele več različic. Kar zadeva prihodnjo podporo 64-bitni tehnologiji, pa Intel zaenkrat še molči. Vendar pa si je ob predstavitvi teh popolnoma novih naborov čipov težko predstavljati, da bodo pri Intelu izdelali še dodatne nabore čipov, ko bo P4 prešel v 64-bitni tabor. Prepričani smo, da bodo ti novi nabori (ali njihove različice) in novo podnožje LGA775 podpirali te procesorje P4 in 64-bitno različico WinXP.



Pomnilnik DDR2 Glavna prednost, ki jo ponuja pomnilnik DDR2, so nove frekvence, ki presegajo sedanji vrhunec pomnilnika DDR pri 400MHz. DDR2 je prav tako bolj energetsko učinkovit, saj ne potrebuje le nizje napetosti (1,8V primerjam z 2,5V pri DDR), temveč ima tudi sposobnost obdelovanja štirih bitov podatkov naenkrat, medtem ko lahko DDR obvladuje le dva bita. Tako pri vsaki zunanji frekvenci teče DDR2 pri polovični notranji frekvenci. Za zdaj dosega DDR2 največ 533MHz. Vendar pa sodeč po naših testih 533 MHz DDR2 ponuja le malo prednosti pred obstoječo 400MHz tehnologijo DDR. To pa zato, ker DDR2 trpi zaradi slabše latence (številke CAS znašajo 4-4-4-12 za vse 533MHz module DDR2). Vse do pojava 667 in 800 MHz pomnilnikov – in naborov čipov, ki jih bodo podpirali – DDR2 tako ne bo pokazal svoje prave moči.

Procesor Pentium 4 "560" Številka modela "560" v novi zbegani terminologiji Intela označuje 3,66GHz, 90nm procesor Prescott. Da bi ustrezali novemu podnožju LGA775 na naborih čipov 915 in 925x, so vsi novi procesorji Pentium 4 s temi novimi oznakami na voljo brez nožic. Skupaj z različico 560, ki jo predstavljamo tukaj, so od tega meseca na voljo tudi različice 2,8, 3,0, 3,2 in 3,4GHz, označene z 520, 530, 540 in 550. Kasneje v letošnjem letu pričakujte še modele 570 in 580. Kot prikazujejo naši zmogljivostni testi (glej stran 28) ponuja novi procesor 560 izboljšanje zmogljivosti v primerjavi z odhajajočo kombinacijo 3,4GHz Prescotta in nabora čipov 875 v intenzivnem procesorskem delu, kot je kodiranje medijskih datotek in delo s *Photoshopom*.

Podnožje T in LGA775
Novo podnožje prinaša izboljšano porabo energije, prenos signala in hlajenje, ki so potrebni za obvladovanje megaherčne norosti Pentiuma 4. Kontroverzno je zaradi premeščenega položaja nožic od procesorja do samega podnožja. Nekateri pravijo, da je med nameščanjem ali odstranjevanjem procesorja vse prelahko upogniti nožice in tako spremeniti vašo osnovno ploščo v ničvredno gmoto silicija. Sami pa mislimo, da je v praksi novo podnožje uporabniku bolj prijazno kot poslavljajoči se Socket 478. Če boste naleteli na težave, morate biti zares rojeni pod nesrečno zvezdo ali nerodni kot inšpektor Clouseau. Novo podnožje jamči 20 zamenjav procesorja, prav tako kot stari Socket 478.

Intel High Definition Audio
Ta rešitev digitalnega prostorskega zvoka 7.1 obljublja, da bo naredila digitalni prostorski zvok splošno dostopen. Podpira vse glavne zvočne formate zabavne elektronike, vključno z Dolby, THX in DTS. Resnično domiselni deli pa so tisti, ki vključujejo podporo za večkratne analogne zvočne zapise in "inteligentne" avdio priključke, ki prepoznajo, da je naprava priključena in si sami primerno dodelijo ustrezno nalogo.

Moja kartica PCI Express je boljša kot tvoja

Še en mesec, še eno pričkanje okoli grafičnih kartic.

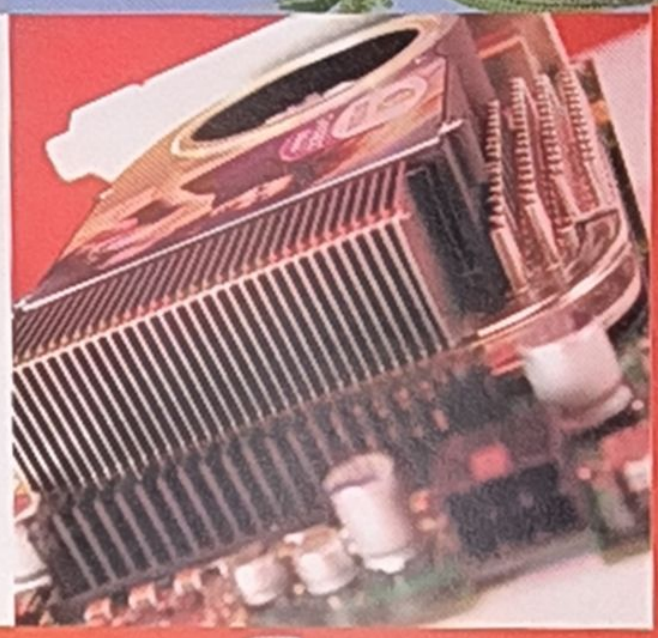
Glede nato da sta tako nVidia kot ATI izpopolnila umetnost brcanja drug drugega v spodnje predele telesa, nas sploh ne preseneča, da je predstavitev grafičnih kartic PCI Express postala vir precej zanesenjaškega uničevanja mednožij. Če zelo dolgo zgodbo primerno skrajšamo, je ATI zavzel popolnoma nativen pristop za razliko od nVidiine rešitve AGP-ja s premostitvenim čipom. Očitna posledica za nVidio je, da njeni izdelki preprosto ne bodo uživali prednosti dvosmernih sposobnosti PCI Expressa.

Toda v kolikšni meri je to sploh pomembno? Torej, 8x AGP je omejen na 130Mb/s pretoka podatkov v eni smeri v primerjavi s 4Gb/s v obeh smereh pri 16x PCI Express. 3D inženirji so si doslej na vso moč prizadevali tlačiti podatke na grafično kartico, pri čemer so se poskušali za vsako ceno izogniti prometu v obratni smeri zaradi omejitev podatkovne širine. Popolnoma simetrične zmogljivosti PCI Expressa pa odpirajo vrata v nov svet potencialnih tehnik kodiranja 3D pogonov.

GLAS BOGOV

Kot nam je razložil predstavnik ATI-ja, Richard Huddy: "Razvijalci iger se lahko sedaj lotijo matematičnega procesiranja z grafičnim čipom, nato pa ponovno pridobijo te podatke za procesor in jih uporabijo v igri. Tipični primeri so simulacije tekočin, kjer so lahko sedaj reke usmerjene tako, da tečejo okoli kakršne koli oblike, dim pa se lahko dviguje z robov ognja veliko bolj realistično." Vendar pa sami dvomimo, da se bodo za časa življenja katere koli nove kartice na tržišču pojavile igre, ki bodo na veliko uporabljale to funkcionalnost vmesnika PCI Express.

V tem trenutku pa je pomembno predvsem to, da prehod nima nobenega negativnega vpliva na stabilnost ali delovanje. Če različice nVidiinih grafičnih kartic za PCI Express trpijo zaradi kakršnih koli težav z latenco zaradi premostitvenega čipa HIS, so te, kot so pokazale naše meritve, zanemarljivo majhne. Naša kartica GeForce 6800 Ultra PCI E je imela frekvenco 435MHz a smo jo znižali na 400MHz, da bi zagotovili bolj verodostojno primerjavo. Kar pa zadeva ATI-jev prispevek, pa pri njihovih grafičnih karticah PCI Express nismo naleteli na nikakršne težave z nestabilnostjo, o katerih se je govorilo. Prava vojna za 3D previadо PCI Expressa se torej šele pripravlja.



Intelova tehnologija Matrix Storage Intelovo zavajajoče označevanje običajne tehnologije RAID omogoča hkratno uporabo para trdih diskov za boljšo varnost podatkov ali izboljšano delovanje z razporeditvijo podatkov preko obeh diskov. S particioniranjem diskov pa lahko imate tudi svojo lastno hitrostno torto in se hkrati najeste izboljšane varnosti podatkov

Intel Graphics Media Accelerator 900 (Gospod "Ne pojavljam se na tej osnovni plošči"). Intel je navrgel ta čip s podporo DirectX 9 s senčniki pikslov, združljiv s štirimi cevovodi, polno združljivmi s Pixel Shader 2.0, kot pristen izdelek, namenjen igram. Vendar je takšna namembnost zaradi frekvenc pri bornih 333MHz, pomanjkanja senčnika vertekstov in pomanjkanja namenskega video pomnilnika, precej vprašljiva. Zmogljivost je za integrirano rešitev spodobna (okrog 5.500 točk v 3DMark2001 SE in 1.500 v 3DMark 2003), vendar se ne more kosati niti z najbolj slabotnimi vgradnimi karticami ATI-ja in nVidie trenutne serije, Radeonom 9200 in GeForce FX5200. Veliko bolj konstna je dodana podpora za sisteme z dvema monitorjema in širokozaslonsko TV

dneva še pred koncem leta.

Prav tako smo bili v letu 2004 priča rojstvu nove generacije grafičnih kartic nVidie in ATI-ja: najbrž prvih grafičnih kartic, ki sta sposobni celozaslonskega programirljivega strojnega renderiranja pri visokih ločljivostih in velikem številu slik v sekundi. Ta mesec smo si pri *PCFormatu* ogledali dve dodatni ključni tehnologiji, ki bosta odločilnega pomena, če bo PC zares izpolnil svojo usodo gonilne sile digitalne zabave v novem tisočletju. PCI Express in pomnilnik DDR2 zvenita privlačno in brez njiju se lahko kar poslovite od svetle prihodnosti mnogokratnega visoko kvalitetnega pretočnega videa, iger naslednje generacije in drugih očarljivih širokopasovnih aplikacij. Kot da vse to še ne bi bilo dovolj, so si pri Intelu izmislili še popolnoma nov nabor čipov s podporo za PCI Express, vključno s prvim naporom giganta Silicijeve doline, da izdela grafični čip za igre, kontroverzno procesorsko podnožje LGA775 in najnovejšo različico procesorja Pentium 4 3,66GHz. Uh, in ne pozabite pokukati za prvimi grafičnimi karticami PCI Express iz logov nVidie in ATI-ja.

> **PC V DIGITALNEM DOMU ŠE NI DOSEGEL SOLIDNE ZMOGLJIVOSTI – DOSEDAJ**

Nazadnje pa Intel upa, da bo novi oblikovni format BTX (glej okvirček na naslednji strani) konec tega leta zagotovil nove strojne temelje za hladnejše, bolj stabilne in dostopnejše računalnike za naslednje desetletje – vse to je kritičnega pomena zaradi spiralne porazdelitve toplote in porabe energije najnovejših Intelovih in AMD-jevih procesorjev.

NEKOLIKO PREVEČ

Pri *PCF* postanemo čisto razburjeni in potni zaradi novih grafičnih pošasti s hladilniki, za katere bi potrebovali orožni list, in pregrešno dragih procesorjev, ki dosegajo neverjetne temperature. Vendar pa z zmogljivostjo, ki si zasluži naslovnico v časopisu, hodi z roko v roki tudi nenasitna potreba po podatkih. Zaradi množečega se obilja lastnosti, ki si nagrabijo pasovno širino, kot so gigabitne mrežne kartice, krmilniki RAID in kartice HDTV, ter na videz preproste naloge prenosa podatkov znotraj poničnega računalnika, je PC naletel na nemalo težav. Podobno je tehnologija pomnilnikov DDR pri 400MHz dosegla svoje meje. Brez posodobljenih vmesnikov in sistemskega pomnilnika, ki bi ga lahko hranili, bo z drugimi besedami tisti večjedrni procesor Noro Drage Edicije prihodnosti uporaben kot francoski diplomat na konferenci v Beli hiši.

VSE JE V SPREMEMBAH

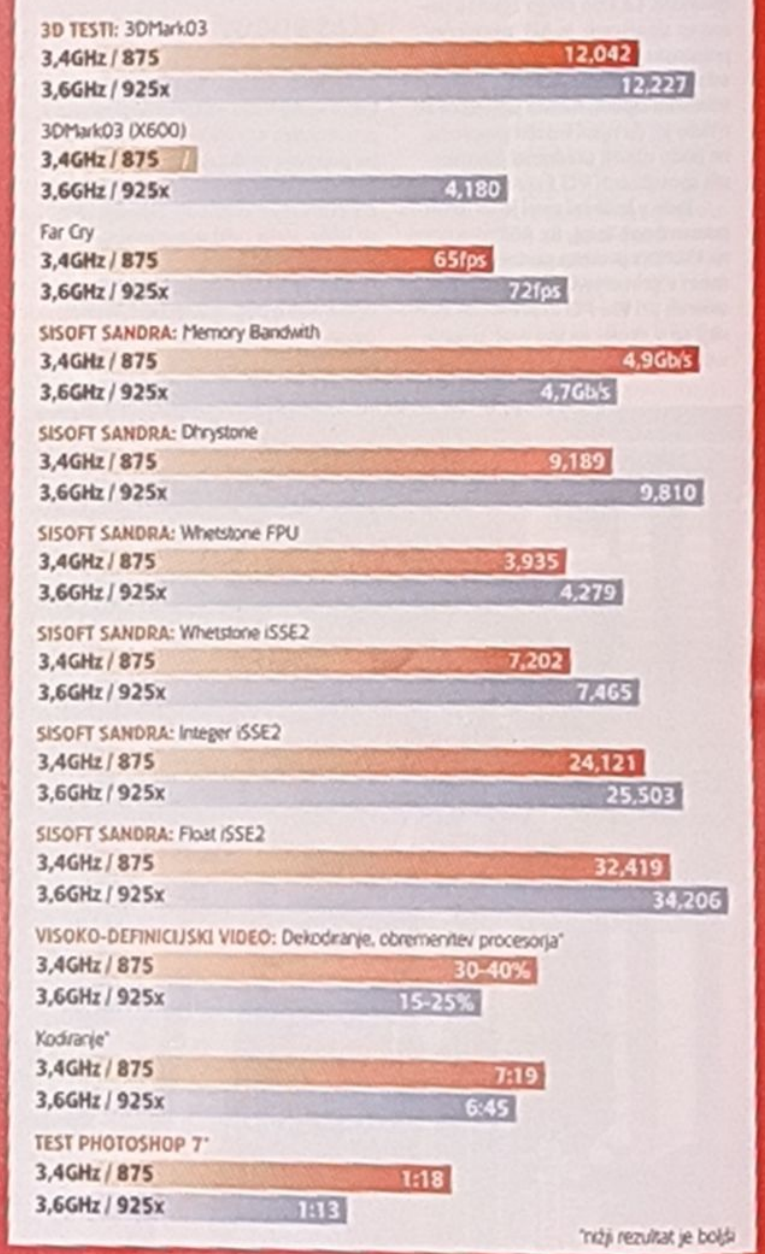
Zato izrekamo toplo dobrodošlico PCI Expressu, popolnoma novemu vodilu, ki obljublja, da nas bo rešilo pred to poplavo podatkov. PCI Express, prej znan kot 3GIO, je skalabilno, hitro vodilo, ki ponuja združljivost za nazaj z obstoječimi PCI aplikacijami in gonilniki. Povedano preprosto, PCI Express oskrbuje vaš PC s tako količino podatkovne širine, da lahko ta prebavi še tako visoko-definicijske video datoteke. Najbolj pomemben je prehod od deljenega, paralelnega vodila, do popolnega, serijskega prenosa podatkov, ki spominja na podoben prehod na drugih področjih PC tehnologij, kot so vmesniki trdih diskov (spomnite se na Serial-ATA). Ravno deljena narava poslavljajočega se vodila PCI, je bila tista, ki je prisilila inženirje, da so popolnoma odstranili podatkovno požrešen video podsistem in ga zamenjali z namenskim grafičnim vodilom v obliki AGP.

Da bi si laže predstavljali, kako mogočno PCI Express vodi pred odhajajočim vodilom PCI, si oglejte zgovorne številke. Današnji 66 MHz, 32-bitni PCI V/I omogoča podatkovno širino 266Mb/s, ki si jo morajo deliti vse komponente na osnovni plošči in izven nje. Samo gigabitna mrežna kartica porabi do 125Mb/s, vmesniki, kot sta USB 2.0 in FireWire, pa tudi

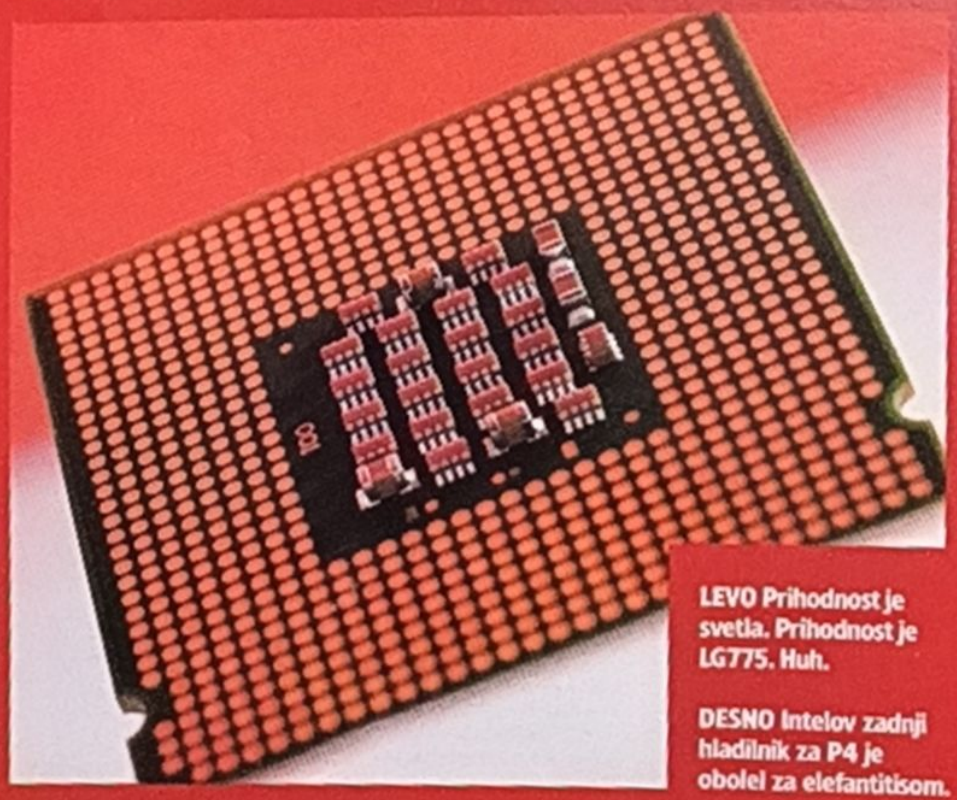
ZMOGLJIVOSTNI TESTI

Testiramo najboljše!

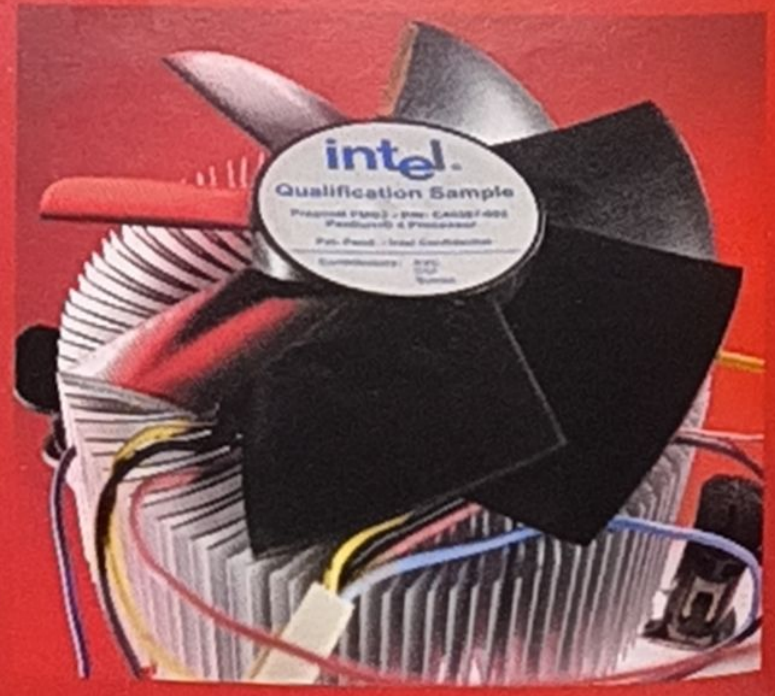
Najnovejši nabor čipov 925x, opremljen z 3,66GHz P4, smo postavili ob bok konfiguraciji z naborom čipov 875 in 3,4GHz P4. Oba sistema sta bila opremljena z nVidio GeForce 6800 Ultra s frekvenco 400MHz in 1,2GHz pomnilnika na PCI E ali AGP. (3Dmark03 smo pognali tudi na ATI-jevi X600 XT PCI E osnovni plošči) in 1Gb pomnilnika DDR2 533MHz in DDR 400MHz. Da bi izolirali sistemsko zmogljivost je naš Far Cry test tekel na 800 x 600 in najvišji stopnji podrobnosti pogona (brez kakšnega AA ali Anisotropnega fitriranja).



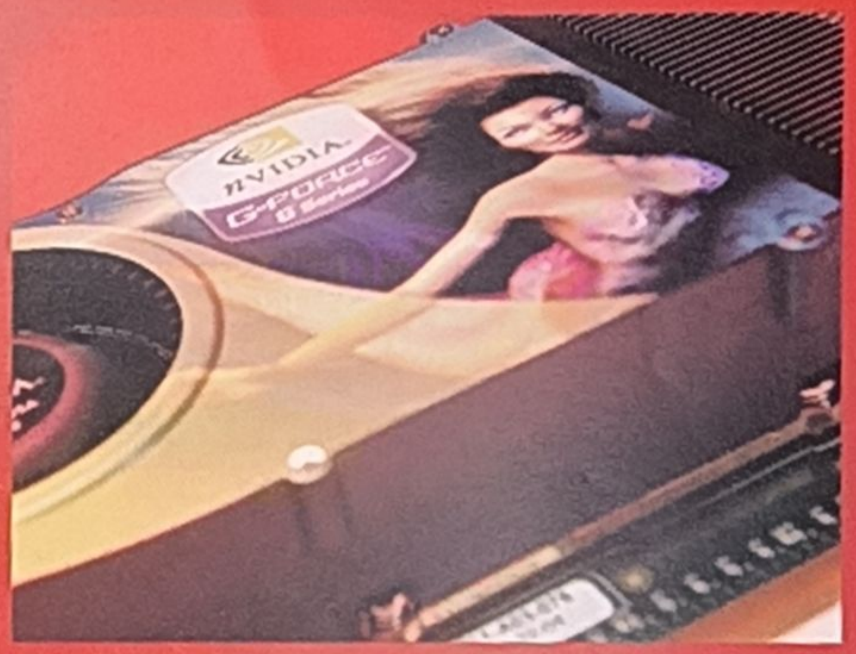
*nižji rezultat je boljši



LEVO Prihodnost je svetla. Prihodnost je LG775. Huh.



DESNO Intelov zadnji hladilnik za P4 je obolel za elefantitisom.



zahtevajo podoben pretok za normalno delovanje. Zasičiti vodilo PCI z dodatnimi napravami, kot so TV kartice, je tako več kot preprosto.

EKSPRESNI PRENOS

Na prvi pogled specifikacija 250MB/s PCI Expressa ne ponuja nobene prednosti. V resnici pa je PCI Express sposoben ponuditi več kot 32-kratno količino podatkovne širine. Za začetek ni nobene delitve, zato ima vsaka komponenta na vodilu svojo lastno povezavo. PCI Express prav tako omogoča istočasni promet v dveh smereh, ki je drugače znan kot prenos podatkov "full duplex". To pomeni zagotovljen prenos 250MB/s v vsaki smeri, do in od vsake komponente. Za razliko od PCI Expressa lahko vodilo PCI prenaša podatke le v eni smeri naenkrat.

Ubijalska lastnost, mogočnosti tiranozavra, pa je vsekakor sposobnost združevanja podatkovnih poti, saj omogoča večjo podatkovno širino posamezni komponenti.Ob izdaji specifikacija PCI Express podpira 1x, 4x, 8x in 16x konfiguracije s podatki, ki so v skladu s tem porazdeljeni med povezavami. Konfiguracija s 16 podatkovnimi potmi tako zadostuje za prenos 4Gb/s podatkov v vsaki smeri in 8Gb/s full duplexa. Samo pomislite. To je 64 milijard bitov podatkov vsako sekundo. Toda PCI Expess je bil izdelan zato, da bo držal tempo s procesorji in splošnimi hitrostmi vhodno/ izhodnih naprav še naslednjih deset let.

Zahvaljujoč tej masivni podatkovni zmogljivosti bo 16-kratna konfiguracija nadomestila podnožje AGP na osnovnih ploščah s podporo PCI Expressu ter v trenutku podvojila količino podatkov, ki jo lahko razvijalci iger stiščijo v grafično kartico visokega razreda. Tako ATI kot nVidia sta v pripravljenosti in čakata z izdelki PCI Express (za naš pogled na prve združljive kartice in na to, kako je PCI Express pripravljen izvesti revolucijo v 3D igrah glej okvirček na nasprotni strani).

Če pustimo ob strani podatkovno širino, pa PCI Express v primerjavi z zdaj že pokojnim vodilom PCI ponuja številne podrobne izboljšave. Med dobrotami so napredna izraba energije, podpora za realno-časoven prenos podatkov (priročno pri video in avdio aplikacijah) in izboljšana integriteta podatkov ter ravnanje z napakami. Poleg tega da je hitrejši, bo PCI Express zagotovil, da bodo PC-ji bolj stabilni in zanesljivi in seveda tudi bolj energetsko učinkoviti. V fizičnem smislu bodo PC-ji zaradi manjših in preprostejših konektorjev cenejši za izdelavo, medtem ko bo tehnologija hot-plug omogočala zamenjavo komponent, ne da pri tem morali ugasniti računalnik in ga ponovno zagnati. Nazadnje pa je tukaj še vrsta novih oblikovnih formatov, vključno s pol manjšo in do prenosnikov prijazno ExpressCard. Če se postavimo v vlogo oblikovalca javnega mnenja, gre za popolnoma sodobno vodilo za vaš popolnoma sodoben PC. Toda za kaj natančno bo sploh uporabno?

NAJ ŽIVI EVOLUCIJA

Klasičen primer je visoko-definicijski video. Na vsej božji Zemlji je namreč ni stvari, ki bi odzirala toliko podatkovne širine kot vsebina videa HD. Mimogrede, še preden odpišete video HD kot ozko tržno nišo, za katero se zunaj ZDA in Japonske zanimajo le zagrizeni navdušenci, pomislite na to: čeprav evropski mediji vihajo nos nad videom HD, ste lahko prepričani, da filmska industrija ne bo zamudila priložnosti za ponovno prodajo svojega celotnega kataloga v bleščeče visoki kvaliteti. In ko boste enkrat uzrli veličastnost *Matrix* pri ločljivosti 1.920x1.200, boste v ničvredno ločljivost 720 x 576 vaše, zdaj že popolnoma zastarele zbirke DVD-jev, bolščali le še z izrazom popolnim gnusa na obrazu.

ZGORAJ LEVO DDR2 ni veliko hitrejši od dobrega starega pomnilnika DDR.

ZGORAJ nVidiin most do hrabrega, novega sveta PCI Express.

> **POLEG TEGA DA JE HITREJŠI, BO PCI EXPRESS ZAGOTOVIL BOLJŠO ENERGETSKO UČINKOVITOST PC-JEV**

Da se vrnemo k temi, si poskušajte predstavljati naslednjo situacijo: s pošastnimi podatkovnimi širinami PCI Expressa in nameščeno HD TV kartico, boste lahko gledali in snemali nekaj video signalov HD, medtem ko istočasno posredujete visoko-definicijski DVD zvok do odjemalskega PC-ja v drugi sobi in preko domačega omrežja prenašate podatke s hitrostjo gigabitnega omrežja. Današnje vodilo PCI je komaj sposobno podpirati eno samo gigabitno omrežno povezavo, kaj šele, da bi pri tem hkrati tudi zmoglo obdelati video in zvok. Poskusite si ogledati visoko kvaliteten video preko interneta med izvajanjem drugih operacij z današnjo tehnologijo in rezultat bo jecljavo predvajanje, prekinjeno z izpuščenimi slikami. PC kot center digitalnega doma je privlačen koncept, vendar zanesljivosti in kvalitete, ki jo uporabniki pričakujejo od zabavne elektronike še ni dosegel – do sedaj. PCI Express bolj kot kaj drugega predstavlja bistven strojni temelj, na katerem bo lahko zgrajena nova doba PC-ja kot digitalnega središča doma.

PCF

BTX: Intelova predelava PC-ja

Standardu osnovnih plošč ATX bije zadnja ura.

V tehnološkem okolju nelzprosnega napredka, kjer je lansko leto enako pradavni zgodovini, je arhitektura osnovnih plošč ATX – ki so jo pri Intelu predstavili leta 1996 – več kot predpotopna. Seveda so stabilne platforme, kot je standard ATX, ključni del procesa poenotenja, ki je vsem prinesel poceni in zmogljive osebne računalnike. Osnovne plošče, zasnovane na standardu ATX, so bile izvirno zamišljene v dobi Pentiumov Pro in frekvenc pri 200MHz, danes pa se šibijo pod pritiskom čedalje večjega segrevanja, zahtevah po porabi energije novih procesorjev in vedno številčnejšimi možnostmi skromnega namiznega PC-ja.

Dobrodošli torej v napovedano prihodnost namiznega računalništva, kot si ga je zamislil Intel: platformo Balanced Technology Extended (BTX). Prva osupljiva razlika je zmanjšanje števila ventilatorjev, ki jih tipično vidite v sodobnih sistemih, saj bodo PC-ji, zasnovani na standardu BTX, izdelani tako, da bodo potrebovali en sam ventilator. Zrak piha najprej skozi strukturo cevi, nameščeno okoli procesorja in nato ven preko ostalega dela osnovne plošče. Tako je priskrbljen pretok zraka do vseh ključnih komponent. Ker je zrak usmerjen tudi od spodaj, so lahko komponente, ki proizvajajo toploto, nameščene na obeh straneh osnovne plošče.

Množica drugih manjših sprememb, kot so na splošno bolj toge karakteristike plošče in spremenjene dimenzije ter namestitvena mesta, dopolnjuje specifikacijo standarda BTX. Z več kot 100-vatnim oddajanjem toplote sedanjih P4 – kdo ve, koliko toplote bo oddajal Prescott z dvema jedroma – prihaja ta tišji in bolj učinkovit pristop ravno ob pravem času. Kljub temu pa proizvajalci osnovnih plošč standarda BTX niso navdušeno sprejeli zaradi kompleksnosti in stroškov izdelave. Na ta zadnji del novodobne PC sestavljanke bomo verjetno čakali še nekaj časa.

OKIPAGE B4100/4250/4350

črnobeli tiskalniki za osebno uporabo in za manjše delovne skupine, hitrost do 22 strani/min

OKIPAGE C3100/5200/5400

barvni in črnobeli tiskalniki za osebno uporabo in za manjše delovne skupine , hitrost do 16 barvnih/20 črnobelih strani/min, izpis do dolžine 1.200 mm

OKI

EXERCISE YOUR RIGHT TO FAST COLOUR AND MONO ON ONE AFFORDABLE PRINTER

OKIPAGE B6200/6300

črnobeli tiskalniki za delovne skupine, hitrost do 34 strani/min, za do 150.000 izpisov mesečno

OKIPAGE C7000/9000

barvni in črnobeli tiskalniki za delovne skupine, hitrost do 30 barvnih/37 čnobelih strani/min, za do 150.000 izpisov mesečno, izpis do dolžine 1.200 mm

THE COLOUR OF BUSINESS

LIGHTS COLOUR ACTION!

Oki, Network Solutions for a Global Society

OKI

SinglePass Colour DIGITAL TECHNOLOGY

MIKROING trade

UVOZNIK IN DISTRIBUTER:
MIKROING trade **d.o.o.**
Tržaška cesta 393, **LJUBLJANA,**
Tel.: 01 42 36 131, Fax: 01 25 71 133
E-mail: mikroing@mikroing.si
www.mikroing.si

Vmesni člen

V **teh vročih dneh,** ko moram ležati zaradi tehničnih okvar mojega telesa, si ne morem pomagati, da ne bi malce prebiral novic o poletnih novitetah in prihajajočih tehnologijah. Seveda mi je v oči padlo predvsem končno curljanje novih plošč za procesorje Intel v naše kraje.

Kot boste v opisih spoznali, plošče prinašajo na papirju veliko, v resnici pa... Kdo ve. Mogoče pa se motim, a vendar se mi zdi, da je primerjava z naborom Granite Bay kar na mestu. Saj se še spomnite starega I7205? Pred tem smo imeli na voljo nabor I845PE, ki je ponujal mnogo in bil precej hiter. Nato je prišel Granite Bay, katerega edina novost je bil dvokanalni dostop do pomnilnika. Zakaj? Preprosto zato, ker še ni bilo na voljo dovolj proizvajalcev pomnilnika, ki bi deloval pri 200MHz, kar omogoča naslednik I7205, serija Canterwood in Springdale, oziroma I875P in I865P(E). Bo nabor 915/925 doletela enaka usoda?

pisma@pcformatslo.net

Procesorji na počitnicah

Ker sami kar gagamo od vročine, smo se odločili preizkusiti komplete vodnih hlajenj. Naj vsaj naši PC-ji uživajo v vodi... **str. 38**

PCFormat - ovi strokovnjaki

ANDREJ POTOČNIK
Tudi ta mesec je bil bolj bolehne sorte (ali pa se je preprosto navadil poležavanja), zato se je vrgel na fotografiranje, ko je Daniel končal s testiranjem fotoaparatov.

UROŠ JAUŠOVEC
Tokrat smo si prav oddahnili, ker si je Uroš dobro zapomnil, da tiste zelene tekočine, priložene vodnim hlajenjem, ne sme več piti.

BARBARA BANOVIĆ
Ker se je dvakrat izgubila na poti iz uredništva domov, smo ji najprej kupili zemljevid Maribora, nato pa smo ji v test dali sistem GPS.

ALJOŠA HANCMAN
Ko ne terorizira članov uredništva, naš sveže pečeni očka menda slabo spi. Da bi omilil podočnjake, se je naslajal nad novim monitorjem.

TOMAŽ KOTNIK
Tomaž je svojega neutrudnega hrčka koristno uporabil za poganjanje kompleta ventilatorjev v računalniku. Pravi, da bo prihranil pri elektriki.

DANIEL ANDJELKOVIĆ
Daniel se je ta mesec potepal naokoli, navešen s fotoaparati kot japonski turisti. Kot več japonskih turistov, če smo čisto natančni.

SISTEM OCENJEVANJA

0-19% Neuporabno ali popolnoma zanič
50-69% Nekaj dobrih lastnosti, vendar nič posebnega
70-79% Dobra oprema vendar ne nujen nakup
80-89% Eden najboljših v svojem razredu, toda ne najboljši
90+ Izjemno. Dobitnik nagrade *Izbor uredništva*

Tehnična plat

1. PCF laboratorij
V našem skrivnem laboratoriju testiramo opremo že od pradavnine in ocenili smo že na stotine izdelkov ter spisali celo vrsto vodičev in pomoči.

2. Izbor uredništva
Samo takrat, ko kak kos strojne opreme preseže naša pričakovanja v tehnološki dovršenosti in vrednosti, ki jo dobite za vaš denar, bo dobil to oznako.

3. Dober nakup
Kaj hitro lahko zapravite celo premoženje za nadgradnje. Tukaj spet nastopimo mi, z našim prefinjenim čutom za dobro kupejo. Ko naletimo na izdelek, ki ponuja veliko za malo denarja, mu dodelimo to oznako.

4. Radi bi slišali vaše mnenje
Našo ekipo sestavljajo računalniški navdušenci, ki pišejo za računalniške navdušence, zato bi radi slišali vaše mnenje.

PREIZKUŠENO

oprema
aplikacije
orodja
igrače

v tej številki

str.36 Lite-On SOHW-832S
str.38 Sistemi za vodno hlajenje
str.40 Office 8K SWOP-80
str.40 NEC WT600
str.40 Kovček pisarna
str.41 Sapphire X600 XT
str.41 e-yama 17NE1-S
str.41 MSI 915P Neo2 Platinum
str.42 Sony Vaio VGN-A117S
str.43 Plextor ConvertX PX-M402U
str.43 Intel Prescott P4 550, 3,4GHz
str.44 Asus Pundit-R
str.44 MSI PCX 5750
str.45 JVC GR-D73E
str.45 Asus P5AD2 Premium
str.46 Garmin GPSMAP 76c
str.46 Winfast PX 350 TDH
str.47 BitDefender Standard Edition 7.2
str.47 Ability Office 4

Lite-On SOHW-832S

Lahko optični zapisovalniki preživijo v okolju, kjer lahko kupite trdi disk in izmenljivi pomnilnik za pol tolarja?

Cena ok. 31.000 SIT Proizvajalec Lite-On Več informacij www.microdirect.co.uk

"HITREJŠI ZAPISOVALNIKI DVOSLOJNIH MEDIJEV BODO KMALU NA VOLJO"

Akronimi in kratice poganjajo naš svet. Zdravniki jih potrebujejo, da v njih zavijejo nazive bolezni, za katere je bolje ne vedeti polnega imena – STD, VD, IBS... Super-zlobneži potrebujejo kratice, da dobi naziv njihove tajne organizacije primerno zloveščprizvok – SPECTRE, FEAR, UDBA. In kako šele PC industrija ljubi svoje RAM-e, GIF-e, TFT-je in BIOS-e. Ena najboljših kratic mora gotovo biti DVD, čeprav skorajda nihče ne ve, kaj pomeni: Dodo Večerja Dunajskega, za vašo informacijo. Lepo, da ste vprašali.

In čeprav so DVD-ji tako zelo popularni in prisotni povsod, je šele sedaj nekdo iznašel način, kako ga prekopirati v celoti. Zdaj je prišel čas. Svet je na robu uničenja. Vsaj če gre verjeti paranoičnemu borcu proti kopiranju česar koli, Jacku Valentiju. S tem pogonom lahko izkoristite 8,5Gb prostora na dvoslojnem mediju DVD. Kar pomeni, da lahko resnično klonirate visoko kvalitetne filme v celotni dolžini. Juhej.

Dvoslojnost je tehnologija, okoli katere so zgrajeni filmi DVD, ki jih najdete na policah trgovin. Na površino diska je mogoče shraniti samo določeno količino informacij, zato je tej dodana druga plast podatkov, ki leži manj kot milimeter pod njo. Do danes so imeli zapisljivi mediji DVD eno samo plast, kar je pomenilo omejitev kapacitete na 4,7Gb, kar je v današnjem svetu 200Gb trdih diskov, bodimo odkriti, prdec v jezero mineralne vode. To še zdaleč ni dovolj za kopiranje filmov, ki znesejo med 6 in 9Gb v polni kvaliteti.

FOTOKOPIRANJE

Še dobro, da tale Lite-Onov pogon, eden prvih zapisovalnikov dvoslojnih DVD-jev na tržišču, prežveči diske s kapaciteto do čednih 8,5Gb. Pri tem pa obstaja en manjši problemček – na DVD+R DL, kakor se pravi praznim medijem, je trenutno mogoče zapisovati samo z 2,4-kratno hitrostjo. Po naših meritvah je povprečen čas zapisovanja 8,5Gb podatkov tako dolgih 45 minut in pet sekund.

In še ena težava je – večina pogonov DVD ne zmore brati dvoslojnih medijev brez nadgradnje, nekateri pa še takrat ne. Poleg Lite-Ona smo zapisan DVD stlačili v šest različnih pogonov DVD, prebrali pa so ga samo trije – eden je bil srednjeveški (štiri leta star) Pioneer 16x DVD-ROM, naslednji je bil podobno starinski Hitachi, tretji pa konkurenčni NEC-ov zapisovalnik DL (vrzite pogled na okvirček). V času, ko je nastajal ta tekst, še ni bilo nadgradnje, ki bi odpravila težave, za ostale tri pogone, kamor so padla velika imena kot so Samsung, Plextor in Matshita. Prav zabavno, ampak starejši pogoni so uspešno brali diske DL, medtem ko si novi pogoni s temi mediji niso znali pomagati.

Govorimo torej o kvalitetni enoti, ki enoslojne medije zapisuje z 8-kratno hitrostjo (4-kratno RW), kar pomeni, da se običajnih 4,7Gb podatkov zapiše v manj kot 10 minutah. Pa ga je vredno kupiti? Tu pa se zmlatita dva sestavna karakterja naše osebnosti, prvi je "razumen potrošnik" drugi pa "s tehnologijo obseden manijak". Seveda je najbolje jadrati nekje med obema in tudi vi bi morali, pri vsem tem pa je treba takoj pristaviti, da so hitrejši mediji DL že za vogalom (zapisovalniki s 4-kratno hitrostjo naj bi bili na razpolago okoli božiča), na združljivost z običajnimi pogoni DVD pa bo treba še malo počakati... morda nekaterih pogonov nikoli ne bo mogoče nadgraditi. To pomeni, da obstaja možnost, da boste lahko DVD+R DL-je brali samo na pogonih, ki so jih tudi zapisali. Vsekakor preverite, kako se bo z dvoslojnimi mediji spoprijateljil vaš predvajalnik DVD, preden odprete denarnico.

POROTA JE ODLOČILA

Nihče ne more zanikati, da je dvig kapacitete konkretno dvignil uporabnost zapisovalnikov DVD, vendar pa nas težave z združljivostjo, nizke cene tako zunanjih kot vgradnih trdih diskov ter težka dostopnost in previsoka cena dvoslojnih medijev silijo, da z absolutnim priporočilom nakupa še malce počakamo. Po drugi strani pa, če zapisovalnika DVD še nimate in želite enega točnozdajalipasebostebesnorazjokali, bi lahko izbrali tudi precej slabše od tega Lite-Ona. 8x hitrost zapisovanja DVD-R in +R je spoštljiva, poznavanje dvoslojnosti pa mu bo v prihodnosti zelo verjetno prišlo prav. Kar pa zadeva filme, bomo mi ostali pri uporabi trdih diskov in pomnilnika flash namesto optičnih diskov.

PCF

Združljivost s formati	CD-ROM, CD-R/RW, DVD-ROM, DVD +/- R/RW, DVD +R DL
Hitrosti zapisovanja	8x DVD +R, 4x DVD +/- RW, 2.4x DVD +R DL, 40x CD-R, 24x CD-RW
Hitrost branja	12x (DVD), 40x (CD)
Čas zapisa 2,4x DL	45 min 4s
Čas zapisa 8x	9 min 11s
Medpomnilnik	2MB

PCF 73% "Kapaciteta je prava, združljivost in cena pa ne. Naslednja generacija, prosim."

KONKURENCA

Malo za Lite-Onom je svoj zapisovalnik dvoslojnih DVD-jev lansiral na tržišče tudi NEC. Njihovo napravico ND-2510A smo vključili v mini-test zapisovalnikov DVD na strani 25, kjer si lahko preberete, kako se je obnesla.

Za nepoučene drsno stojalo za pijačo, za navdušence pa eden od korakov v prihodnost.

anni

Podutiška 92, 1000 Ljubljana 01/583 99 99 www.anni.si

SISTEMI

ANNI CIRKON
Cena z DDV brez monitorja:
79.270 SIT
Osnovna plošča z integrirano zvočno, grafično in mrežno kartico
Procesor Intel Celeron 2400MHz
Spominski modul DDRAM 256MHz, 400MHz
Trdi disk 40GB, 7200rpm
CD zapisovalec 52x32x52
Disketna enota 3.5", 1.44MB
Ohišje Midi tower ATX, 300W
Tipkovnica multimedijska SLO
Miška PS/2
Podloga za miško
Aktivni zvočniki

ANNI BISER
Cena z DDV brez monitorja:
99.860 SIT
Osnovna plošča z integrirano zvočno in mrežno kartico
Procesor Intel Celeron 2400MHz
Spominski modul DDRAM 256MHz, 400MHz
Trdi disk 80GB, 7200rpm
CD zapisovalec 52x32x52
Disketna enota 3.5", 1.44MB
Grafična kartica ATI Radeon 9200SE, 128MB DDR, DVI, TV
Ohišje Midi tower ATX, 300W
Tipkovnica multimedijska SLO
Miška Logitech Pilot Optical 596
Podloga za miško, Aktivni zvočniki

ANNI SAPHIR
Cena z DDV brez monitorja:
197.480 SIT
Osnovna plošča Asus P4P800, 865PE, FSB800, DualDDR 400
Procesor Intel P4, 2.8GHz/800, 1024K
Spominski modul DDRAM 512MB, 400MHz
Trdi disk Samsung 120GB, SATA, 7200rpm, 8MB cache
DVD Recorder NEC-2500 črn,8xDVD/8RW +/-,CDRW,DVD
Disketna enota 3.5", 1.44MB, vgradna, črna
Grafična kartica Excair ATI RADEON 9600SE,128MB DDR, DVI, TV
Ohišje Midi ITX-6600,350W, črn, front USB2.0+SB+FW
Tipkovnica multimedijska Chicony SLO,PS2 srebrn/črna
Logitech miška Pilot Wheel Optical bulk 858 (črna)
Zvočniki 480W (2+1), črni

LCD ZASLONI

neovo

Neovo F415 15": **83.990 SIT**
Neovo F417 17": **97.990 SIT**
Neovo X17AV 17": **145.990 SIT**
Neovo X19AV 19": **199.990 SIT**
Neovo X20AV 20": **369.990 SIT**

Kvaliteta, ki vam jo bodo zavidali!

AOC EYES VALUE

520A zvočniki 15": **88.990 SIT**
720 OEM 17": **95.990 SIT**
720A zvočniki 17": **102.990 SIT**
729A zvočniki, DVI, vrtljiv ekran 17": **113.990 SIT**
929A zvočniki, DVI, vrtljiv ekran 19": **149.990 SIT**
Plazma 42": **599.990 SIT**

DIGITALNI FOTOAPARATI

SAMSUNG Digimax V5:
5,0 M točk, 12 x zoom (38-114mm)
SD kartica 32 MB
torbica,
Li-ion baterija + polnilec
84.990 SIT 5.0 MP

SAMSUNG Digimax V4:
4,0 M točk, 12 x zoom (38-114mm)
SD kartica 32 MB
torbica
68.990 SIT 4.0 MP

SAMSUNG U-CA3
3,2 M točk, 9 x zoom (38-114mm)
MPEG-4 video, MS DUO kartica 32MB
torbica
64.990 SIT 3.2 MP

SAMSUNG Digimax 370:
3,2 M točk, 12 x zoom (38-114mm)
SD kartica 32MB
torbica
49.990 SIT 3.2 MP

SAMSUNG Digimax 301:
3,2 M točk, 3 x zoom
Vgrajeni interni spomin 16 MB
torbica
33.990 SIT 3.2 MP

SAMSUNG Digimax 202:
2,1 M točk, 2 x zoom
Vgrajeni interni spomin 16 MB
torbica
25.990 SIT 2.0 MP

Polnilec za 4 NiMh baterije:
7.290 SIT

Secure digital 128 MB: **7.990 SIT**
Secure digital 256 MB: **14.990 SIT**
Secure digital 512 MB: **27.990 SIT**

ZAPISLJIVI MEDIJI

CD-R Slim 10 kos	**770 SIT**
CD-R Slim Cake 25 kos	**1.590 SIT**
CD-R Slim Cake 50 kos	**2.590 SIT**
CD-R Slim Cake 100 kos	**4.990 SIT**

DVD+R medij 4.7GB, 4x speed	**279 SIT**
DVD-R medij 4.7GB, 4x speed	**279 SIT**
DVD+R medij 4.7GB, 4x speed, Cake 25kos	**5.690 SIT**
DVD-R medij 4.7GB, 4x speed, Cake 25kos	**5.690 SIT**

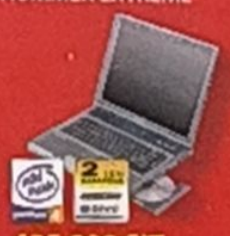
PRENOSNIKI

GERICOM HUMMER

15,1" zaslon TFT matrika,
Ločljivost 1024x 768,
Intel Celeron 2,4GHz,
256MB DDR delovnega pomnilnika,
Mainboard čipset Intel 82845GL,
Trdi disk 30GB,
CDRW/DVD enota,
Zvočna k. 16bit full duplex, TV izhod, 4 x USB 2.0,
Dvojna pleščica,
Smart Li-ion baterija,
VGA izhod, Paralelni port,
fax modem 56k, mrežna 10/100,
39x345x282mm,
teža: 3,5 kg

229.900 SIT
Z Windows XP - 244.900 SIT

GERICOM HUMMER EXTREME



15" zaslon TFT matrika,
Ločljivost: 1600 x 1200,
Intel Pentium 4 3,0 GHz Prescott,
512MB DDR delovnega pomnilnika,
Nvidia Geforce 5700 128MB,
Trdi disk 80GB,
DVD/RW +/- enota,
Zvočna k. 16bit, TV izhod,
4 x USB 2.0,
PCMCIA, FireWire,
Smart Li-ion baterija,
VGA izhod, Paralelni port,
Intel PRO/Wireless 802.11b,
Čitalec kartic (SD in MC),
41x345x282 mm, teža: 3,5 kg

425.900 SIT

Za ostalo ponudbo prenosnikov Gericom poglejte na www.anni.si

USB KLJUČI

	USB 128MB	USB 256MB	USB 512MB
USB KLJUČ	**7.800 SIT**	**12.960 SIT**	**25.200 SIT**
USB KLJUČ rubber odporen na udarce	**9.000 SIT**	**14.000 SIT**	**28.200 SIT**
YOYO MP3, LCD, Radio, Mic, Slušalke	**19.990 SIT**	**27.990 SIT**	**44.990 SIT**

Sistemi za vodno hlajenje

Poletje je pred vrati in zadnjih nekaj dni se je tudi sonce pokazalo v najslabši luči in s tem ustvarilo idealne pogoje za testiranje vodnih hlajenj.

Kako naj zapišemo uvod v vodna hlajenja? Edina sreča, ki smo jo imeli, je bila ta, da večine teh sistemov ni preizkusil še nihče, vsaj ne v taki kombinaciji, kot smo jo izbrali mi. Tako smo na test dobili dva že sestavljena in na montažo pripravljena sistema, ter tri sisteme, ki jih je bilo potrebno šele sestaviti, a so zato tudi boljši. Seveda ročno nespretnim uporabnikom priporočamo nakup sestavljenih kompletov, saj je te mogoče vgraditi v nekaj potezah in se po tej plati ne razlikujejo veliko od zračnega hlajenja. Naprednejšim uporabnikom, ki pa bi iz svojih mlinčkov radi iztisnili še zadnji megaherc, pa ne preostane nič drugega, kot da posežejo po ostalih treh kompletih, pri katerih izstopa Asetekov komplet, sicer ne toliko po kvaliteti, kot po ceni.

Vsi sistemi hlajenja so bili testirani v enakih pogojih, in sicer pri sobni temperaturi celih 30 stopinj, računalnik smo obremenili s kodiranjem videa iz formata AVI v format VCD, za kar smo potrebovali približno eno uro. Testni sistem je bil sestavljen iz osnovne plošče Abit NF7S, procesorja AMD Athlon XP 2400+, dveh diskov S-ATA Seagate 160Gb, ter dveh 512Mb modulov Samsungovega pomnilnika PC3200.

Ko smo odpirali pakete, smo se pri sestavljenih kompletih najprej malo čudili cevčicam, ki so se nahajale v sistemih, saj smo bili do takrat vajeni debelejših cevi in smo se zato kar nejeverno (čeprav Tomaža ni bilo zraven) preselili k vgradnji, ki je bila kar se da enostavna. Pri nesestavljenih kompletih pa smo po pričakovanju dosegali zelo dobre rezultate in ker so bili v kompletih sestavni deli zelo podobni, so tudi rezultati temu primerni. Sistemoma Cool PC in Edvarda Königa smo zamerili, da v kompletu ni stikala, ki bi zagnal sistem ob vklopu, kar so imeli vsi ostali. Sicer pa boste podrobnosti o vsakem kompletu našli v opisih.

CoolWave - Storm Cool II

Cena 29.990 SIT Proizvajalec CoolWave Testiranje omogočil Elmatron, 03 490 68 50

Testiran sistem vodnega hlajenja podjetja CoolWave na prvi pogled izgleda čudno, da ne rečemo kar nevredno zaupanja. Ko smo ga vzeli iz škatle in smo zagledali tanke cevčice, smo pomislili, da bomo morali pred testiranjem v BIOS-u vklopiti funkcijo proti pregrevanju. Pa smo si vseeno rekli, če smo ga že dobili, ga je potrebno tudi preizkusiti, kot se šika.

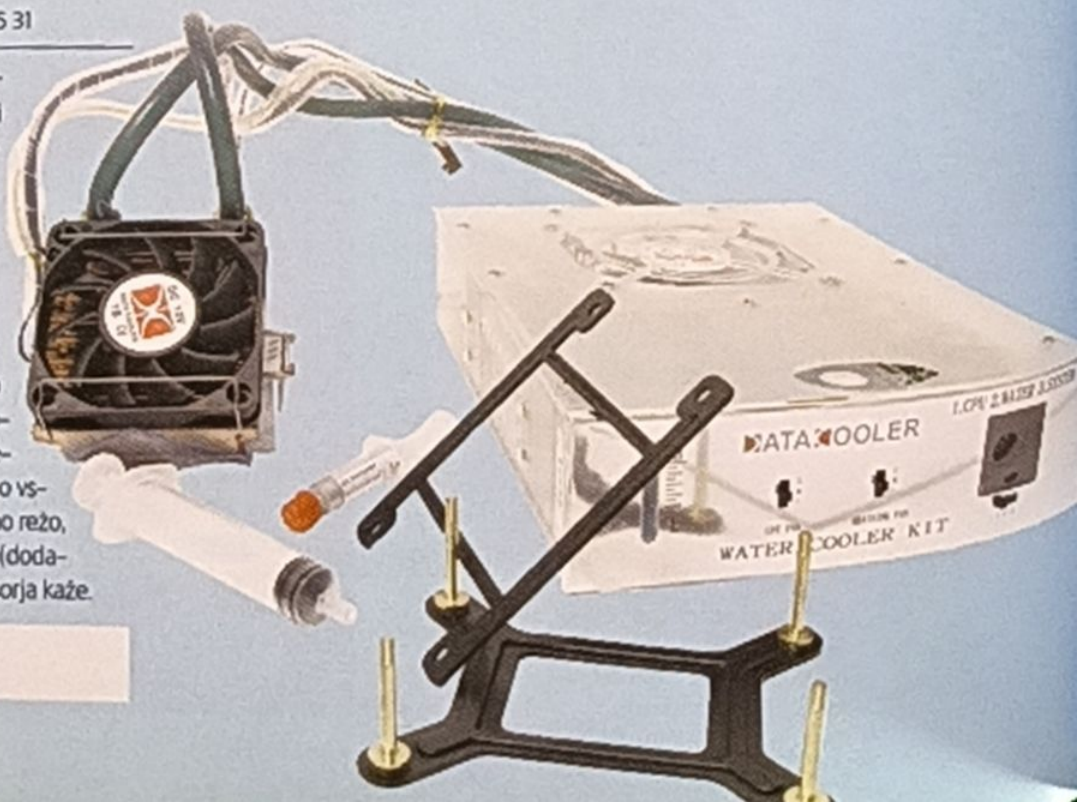
Sicer je res, da je Athlon XP 2400+ v testnem sistemu počasi zrel za zamenjavo, a nam vseeno ne bi bilo vseeno, če bi kar naenkrat šel rakom žvižgat. Nekoliko podrobnejši ogled sistema za hlajenje je razkril, da so na cevkah kar trije hladilniki. Dobro, eden za procesor, drugi za grafično kartico, tretji pa za severni most. Pritrdili smo hladilnik (samo na procesor) in zagnali sistem. Nekoliko nejeverno smo opazovali temperaturo, a ta kar ni hotela zrasti čez 45 stopinj. To se nam je zdelo prav fino, zato smo začeli s pretvarjanjem videa (kar prav pošteno namuči procesor). Po eni uri pretvarjanja je temperatura narasla na celih 50 stopinj, kar sploh ni slab rezultat, če upoštevamo, da je bila sobna temperatura 30 stopinj. Sistem je enostaven za montažo in dovolj učinkovit, a strastni navijalci nad njim ne boste najbolj navdušeni. Če si pa želite le tišjega in primerno hladnega sistema, pa je popolnoma dovolj.

75% "Že sestavljen, enostaven sistem vodnega hlajenje za nezahtevne uporabnike."

Data Cooler

Cena Pokličite prodajalca Proizvajalec Titan Testiranje omogočil E-Misija, 01 830 35 31

Tudi drugi testiran komplet vodnega hlajenja je že sestavljen, le namestiti ga je treba. Ta ima hladilnik samo za procesor in tudi tu smo bili najprej skeptični nad učinkom hlajenja, ko sem videli tanke cevčice. A na napakah se učimo, zato nismo bili več tako nezaupljivi kot pri prejšnjem modelu. Kar pogumno smo ga namestili in ga zagnali. Ko smo nekaj minut opazovali temperaturo, in ko ta pri nizkih obratih ventilatorjev (da, dvojina, prav ste prebrali – razlaga sledi) ni prerasla 42 stopinj, smo kar pogumno začeli pretvarjati isti filmski izrezek kot prej. Tokrat temperatura ni prerasla 46 stopinj, kljub – naj še enkrat omenimo – 30 stopinjam, pod katerimi smo se topili v sobi. Podjetje Titan se je pri tem modelu poslužilo še enega precej enostavnega in učinkovitega trika. Na vodni blok so namestili bakrena rebra, kot pri navadnem hladilniku, in ga še dodatno ohladili z majhnim ventilatorjem. Celoten komplet izgleda zelo lepo in ga enostavno vstavimo v prosto 5,25-palčno režo, pa še temperaturo sistema (dodaten senzor), vode ali procesorja kaže.



79% "Majhno in učinkovito hlajenje za prevroče poletne dni."

EK KIT PRO

Cena 37.800 SIT Proizvajalec Edvard König Testiranje omogočil www.cerkovnik.si, 041 608 295

Sedaj smo prišli do kompleta vodnega hlajenja našega državljana Edvarda Königa, ki v celoti sam razvija in izdeluje vodne bloke. V "vodni sceni" ga poznamo že nekaj časa, od nedavnega pa je mogoče njegove bloke in celotne komplete dobiti na spletni strani **www.cerkovnik.si**. V kompletu najdemo vodno črpalko Hydor Seltz L20, rezervoar za vodo, cevi, hladilnik Black Ice Pro, Titanov 120mm ventilator (ki je ob polnih obratih prehrupen), ter seveda vodni blok. Se pravi, da dobimo vse, kar je potrebno za delovanje sistema, le destilirano vodo je treba dokupiti.

Ta sistem nam je že takoj na začetku dal občutek, da lahko pričakujemo precej nizke temperature, saj je črpalka dovolj močna, ker nudi pretok kar do 700l/h. Ko smo vse priklopili in napolnili z vodo, smo zagnali sistem in temperatura se ni dvignila nad 39 stopinj. Tudi po enournem mučenju s pretvarjanjem videa je ostala na zavidljivih 43 stopinjah – in da, tudi pri tem testu je bila sobna temperatura 30 stopinj (tistih, po Celziju). Komplet je popolnoma izpolnil naša pričakovanja.

82% "Idealen komplet za zmerno količino denarja, tudi za zahtevnejše uporabnike."

Dober nakup PCFormat Avgust /2004

Cool PC PRO 1/2"

Cena 26.999 SIT Proizvajalec Cool PC Testiranje omogočil Cool PC, 01 709 66 77

Tudi ta komplet nas je navdihnil že ob samem pogledu nanj. Tako v kompletu najdemo od že omenjene vodne črpalke Hydor Seltz L20 (do 700 l/h pretoka), potrebnih cevi, hladilnika Black Ice Pro, Titanovega 120 mm ventilatorja (ki bi lahko bil manj hrupen), vseh potrebnih T in ostalih členov, ter seveda tudi Asetekov vodni blok Waterchill Antarctica. Tudi tokrat nismo bili razočarani, saj tudi tu po tem, ko smo vse priključili in napolnili (tu smo pogrešali posodo za polnjenje), temperatura sistema ni prerasla 39 stopinj. Po napornem enournem testiranju tudi nismo bili presenečeni, da se je temperatura procesorja ustalila nekje na zavidljivih 42 stopinjah. Nekako smo pričakovali tak rezultat, saj ta vodni blok trenutno velja za enega boljših na tržišču. Prav tako nas ni presenetilo, da ni omembe vredne razlike v primerjavi s kompletom Edvarda Königa, saj sta kompleta skoraj identična, majhna razlika je le v vodnem bloku, ki – kot smo že nekoč opazili – se ne prilega ravno najlepše na osnovno ploščo Abtit NF7(S), vsaj ne brez modifikacije. Tudi ta komplet je odličen, pa še cena je zelo ugodna.

83% "Super komplet za primerno ceno, za vse vrste uporabnikov."

Asetek WaterChill

Cena 54.499 SIT Proizvajalec Asetek Testiranje omogočil Cool PC, 01 709 66 77

Kot verjetno veste vsi malce bolj zagrizeni uporabniki računalnikov, je to podjetje znano po dobrih hladilnih rešitvah, zato nas tudi ta sistem ni kaj presenetil s kvaliteto izdelave in vključenih delov. V kompletu boste našli vse, kar potrebujete za delovanje sistema – seveda razen destilirane vode. Kompletu so priložena tudi zelo podrobno napisana navodila za vgradnjo, ki so celo prevedena v slovenščino, zato bi z njihovo pomočjo moralo uspeti vgraditi ta sistem tudi manj izkušenim uporabnikom. Vsebuje enak vodni blok kot sistem podjetja Cool PC in tudi hladnilnik je dovolj velik, da primerno ohladi vodo, ventilator pa ima v tem primeru dobro lastnost priklopa na dve hitrosti (beri: hrupnosti), priloženo je tudi stikalo, ki vklopi črpalko in ventilator ob vklopu računalnika. Prav tako najdemo tudi tekočino, ki preprečuje nastajanje alg v sistemu. Tudi ta sistem nas ni ravno presenetil (saj smo se že razvadili) in je temperaturo držal v območju 39 stopinj Celzija, po enournem mučenju procesorja pa je temperatura narasla na 43 stopinj, kar pomeni, da tudi tu ni bilo nobenega presenečenja.

82% "Zelo dober komplet vodnega hlajenja, le cena ni primerljiva z ostalimi kompleti."

Vredno ogleda PCFormat Avgust / 2004

NEC WT600

Cena Pokličite prodajalca **Proizvajalec** NEC
Testiranje omogočil Power Plus, 01 511 27 27

Najbolj markantna lastnost novega Nec-ovega projektorjam je ta, da zaradi uporabe unikatnih asferičnih zrcal zmore projicirati sliko diagonale enega metra z razdalje vsega slabih 7 centimetrov, pri maksimalni oddaljenosti naprave od platna (slabih 70cm), pa boste dobili sliko diagonale kar 2,5 metra. To se odlično obnese pri predstavitvah, saj tako predavatelj ne meče svoje sence na sliko. NEC-ovi projektorji so bili vedno tihi in tudi ta ni izjema, saj oddaja vsega 32dB. Pohval pa kar noče biti konec, saj ima reč razmerje kontrasta kar 3000:1, kar v navezi s tehnologijo DLP ter svetilnostjo 1.500 ANSI lumnov zagotavlja res ostro sliko z izrazitimi barvami v ločljivosti celo do UXGA (1.600 x 1.200). Je pa projektor precej požrešen, kar zadeva porabo energije (290W) in se tudi precej greje. Kljub temu pa proizvajalec zagotavlja življenjsko dobo žarnice 3.000 ur. Česar, če smo odkriti, v praksi nismo preverili. Če WT600 ne bi imel tako visoke cene, bi ga imel doma vsak član uredništva.

PCF 87% "Tehnološko vrhunski izdelek, ki ima svojo ceno."

Office 8K SWOP-80

Cena 5.016 SIT **Proizvajalec** A4 Tech
Testiranje omogočil Fenix Trade, 07 334 10 41

Tole miško nam je na test posodilo podjetje A4 Tech, ki sicer ne sodi med težkokategornike, dela pa povsem poštene digitalne glodalce. Podoben pridevnik si zasluži tudi model Office 8K SWOP-80. Prvi del njegovega imena namiguje na to, da je stvarca namenjena uporabi s paketom MS Office in tega ne bomo zanikali. Osem gumbov se da lepo prepričati, da preklapljajo med deli omenjenega paketa, kopirajo in lepijo in še kaj. Uporabno, če veliko delate z Microsoftovo pisarno in standardnih bližnjic na tipkovnici še nimate preveč zakoreninjenih v podzavesti. Boste pa miško imeli radi tudi igralci iger, saj ima ločljivost zglednih 800 CPI, kar bo dovolj za kraljevanje v akcijskih igrah. Dlan lepo počiva na njej, motil nas je le malce preveč nazaj pomaknjen koleščck in neodzivnost dveh drobnih gumbov, ki počivata poleg njega. Nekaj težav je bilo tudi z gonilniki. Vseeno soliden miško, katerega naprednejše funkcije so vredne svoje cene za pisarniške ljudi.

PCF 78% "Dober izdelek namenjen uporabnikom MS Office"

Kovček pisarna MK REVERSE Deluxe

Prenašanje dela naokoli lahko poteka tudi nekoliko drugače...

Cena od 286.320 SIT do 479.760 SIT **Proizvajalec** MK light sound **Testiranje omogočil** MK light sound, 01 896 31 12

Kovčki pisarne v bistvu niso nova pogruntavščina, a tudi stara finta niso. Gre torej za kovček, ki je posebej predelan, da v svojem drobovju skriva tako notesnik, kot tudi tiskalnik in ves potreben papir. Finta je samo v tem, da proizvajalcu prinesete notesnik, ki nima optičnega pogona na levi strani (tam je namreč nameščen tiskalnik), izberete, kateri tiskalnik želite imeti, oni pa vse skupaj sestavijo, poskrbijo, da so vsi priključki na svojem mestu in to je vse.

Zdaj vam je verjetno že popolnoma jasno, kako nehvaležno opravilo je dajanje ocene nečemu takšnemu. Logično je, da gre za opremo, ki jo bo potrebovala precej ozka skupina ljudi, kot so zavarovalni agenti, trgovski potniki in vojska. Tak ozek spekter potencialnih uporabnikov je torej neke vrste pomanjkljivost takšnega kovčka. A kaj, če pa spadate točno v to skupino? Potem pa vedite, da je bil testiran kovček robusten in dobro izdelan, vgrajen tiskalnik je bil iglične sorte s prav finim izpisom in možnostjo tiska na neskončni papir, je bil pa tudi temu primerno težek, saj je tehtnica pokazala skoraj deset kilogramov, pa vanj nismo naložili tone papirja, ki jo je seveda treba tovoriti s seboj, če želite stvar sploh pošteno izkoristiti.

RADIO ENERGY 89,3 FM KRŠKO

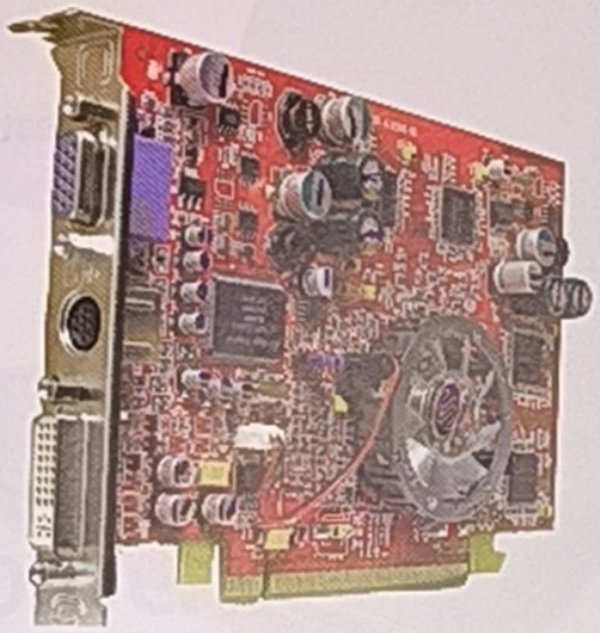
Notesnik Do 15-palčni, z optičnim pogonom na desni strani ali spredaj

Tiskalnik MK Reverse, 9-igličnl z možnostjo tiskanja na neskončni ali običajni papir

Avtonomija tiskalnika 300 – 600 listov

Na spletu www.mklight-sound.si

PCF 75% "Prav dobra oblika izvorenja notesnika in tiskalnika po terenu."

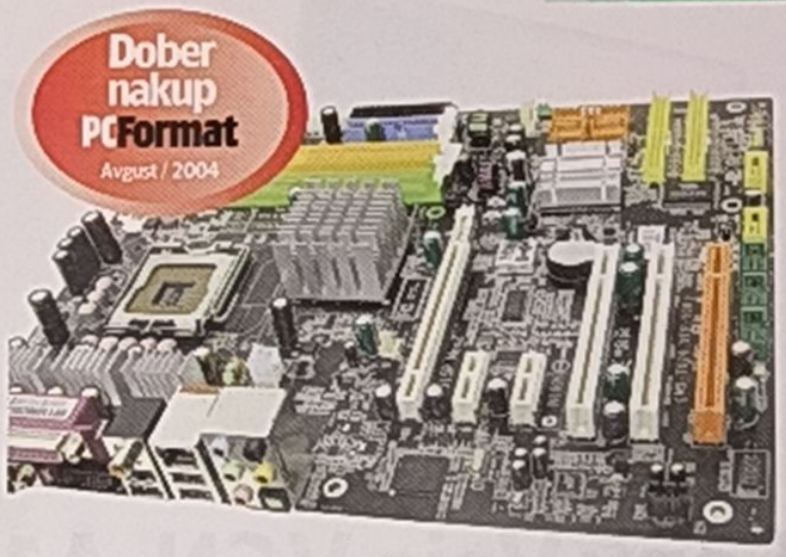


Sapphire x600 XT

Cena Pokličite prodajalca **Proizvajalec** Sapphire **Testiranje omogočil** PC H.AND, 01 530 08 00

Na test smo dobili tudi kartico nasprotnega tabora nVidie, torej iz logov ATI-jeve družine, proizvajalca Sapphire. Testirali smo jo na enakem mlinčku kot nVidiine kartice, le da smo tu uporabili ATI-jeve gonilnike serije Catalyst 4.7. Kot smo lahko pričakovali (ker ne gre za najprestižnejši model), nas kartica ni ravno "vrgla s stola", saj smo pri testnem programu *3DMark 2003* pri ločljivosti 1.024 x 768 brez AA in ostalih dobrot, dosegli rezultat 4.208 točk, pri ločljivosti 1.280 x 1.024 pa 3031 točk. Ker pa nas je seveda zanimal tudi rezultat *PCMarka 2004*, smo ga zagnali, in dobili 3.042 točk. Kartica nima dodatno hlajenih pomnilniških čipov, zaradi česar bi se ob večjem "maltretiranju" in pri vročih poletnih temperaturah ob navijanju znala prikazovati tudi kakšna popačenja slike, a ob normalni uporabi ne bi smelo biti nikakršnih težav. Ker smo imeli v rokah maloprodajno različico, žal ni bilo priložene nobene igre, le pripadajoče kablovje, ter CD z gonilniki in uporabnimi programi.

PCF 75% "Kartica za večino uporabnikov, ne pa tudi za največje zagrizence."



MSI 915P NEO2 Platinum

Cena 46.800 SIT **Proizvajalec** MSI **Testiranje omogočil** E-Misija, 01 830 35 31

Ta osnovna plošča je namenjena novim Intelovim procesorjem na podnožju 775 in, kot smo tudi pričakovali, nudi kar precej dodatkov, ki smo jih razvajeni kupci tudi vajeni. Tako ima vgrajeno gigabitno mrežno kartico, podporo za zvočni sistem 7.1, eno režo PCI Express 16x, dve reži PCI Express 1x ter seveda tri standardne reže PCI. Prav tako podpira do 4Gb pomnilnika DDR II, na njej pa se poti Intelov nabor 915P. Prednost tega nabora je ta, da podpira tudi "navaden" pomnilnik DDR, čeprav zanj niso predvideli prostih rež. Ponaša se s tremi priključki FireWire in osmimi vrati USB 2.0. Na njej smo preizkusili Intelov 3,4 GHz procesor, dva Maxtorjeva 250 Gb v RAID1 povezana diska S-ATA150, ter dve 512 Mb pomnilniški čokoladici 533 DDR II. Zelo nam je bila všeč možnost samodejne nadgradnje BIOS-a za osnovno ploščo, grafično kartico ter vseh ostalih gonilnikov. Na testu se je izkazala za zelo stabilno, saj je tudi z večjimi bremeni opravila brez nekih vidnih težav, kljub naporom, da bi jo spravili iz ravnotežja.

PCF 81% "Pogrešali smo brezžično povezavo, drugače pa zelo dobra plošča."

e-yama 17NE1-S

Cena 97.900 SIT **Proizvajalec** e-yama (iyama) **Testiranje omogočil** Power Plus, 01 511 27 27

Na supertestu v PCF 25 smo že testirali e-yamin monitor, ki nas takrat ni pretirano navdušil. No, ta model pa je pošteno spremenil naše mnenje o tej blagovni znamki. Otresel se je namreč neimpresivnega oblikovanja in ima sedaj očesu neprimerno bolj prijetno obliko, pa tudi slika je prav navdušila. Impresiven vidni kot (ki bi naj znašal 80 stopinj, a so naše oči ugotovile, da je precej večji), jasne in ostre barve ter 14ms odzivnega časa so vsekakor podatki, ki pravijo, da gre za dober nakup.

V bistvu bi lahko pograjali le neimpresivne zaslonske menije in to, da samodejno uravnavanje slike le-te ne uravna optimalno, zato smo zapravili kar nekaj časa, da smo sliko ročno nastavili tako, kot se šika.

Dodatnih poslastic ta model nima veliko. Pogrešali smo vhod DVI, vgrajeni zvočniki pa so, kot smo že vajeni, bolj dekorativne narave, zato se avdiofili, filmofili in ljubitelji iger sploh ne boste trudili, da bi jih priklopili.

PCF 80% "e-yami je v tem poskusu uspelo izdelati prav dober monitor."

Cene so informativne, so v SIT in že vsebujejo DDV, slika se lahko spremeni, za morebitne napake ne odgovarjamo in si pridržujemo pravico do spremembe. Accord 92 d.o.o., Stegne 5, Ljubljana.

NEC VT 46
- LCD tehnologija
- Ločljivost: 800x600,
- Max. ločljivost: 1600x1200,
- Svetilnost: 1200 ANSI lumnov,
- Kontrastno razmerje: 400:1,
- Velikost projekcije: 21"-300"
- Zvočnik: 1W mono
- Teža: 2.9 k
- Daljinski upravljalec, torbica
- Garancija 3 leta

259.900 SIT

NEC VT 570
- LCD tehnologija
- Ločljivost: 1024x768,
- Max. ločljivost: 1600x1200,
- Svetilnost: 1300 ANSI lumnov,
- Kontrastno razmerje: 400:1,
- Velikost projekcije: 21"-300"
- Zvočnik: 2 x 1W stereo
- Teža: 2.9 kg
- Daljinski upravljalec, torbica
- Garancija 3 leta

359.900 SIT

Pooblaščeni prodajalci:
HARVEY NORMAN Ljubljana, trgovine BIG BANG, POWERPLUS, TEAL d.o.o., ROLAN Maribor, trgovine MENTIS, TECH-TRADE Center, trgovine JANUS TRADE, LESTRA Radomlje, BOCOM, CONNECT.

Izbor uredništva PCFormat Avgust / 2004

Sony Vaio VGN-A117S

Houston, Orel je pristal. Čakali smo na 17-palčni notesnik z odličnim zaslonom. Končno je tukaj.

Cena ok. 640.000 SIT **Proizvajalec** Sony **Več informacij** www.sony.com

Sonyjev najnovejši mobilni stroj morda ni popoln. Je pa eden najbolj občudovanja in slinjenja vrednih PC-jev, tako mobilnih kot namiznih, kar smo jih nepopravljivi ciniki v uredništvu PCF videli v zadnjih letih. Dovolite, da vam predstavimo najboljšo lastnost te serije A: monumentalen 17-palčni široki zaslon LCD z novo tehnologijo X-Black in primerno kolosalno ločljivostjo 1.920 x 1.200. In ne pustite nam, da začnemo o barvah, ostrini in kvaliteti prikaza visoko-definicijskega videa. Zmanjkuje nam namreč presežnikov.

Z oblikovnega vidika je serija A prav tako odlična. Vsekakor gre za enega privlačnejših 17-palčnih notesnikov na trgu, ki je Sonyjevo 16-palčno serijo notesnikov GRT pustil daleč zadaj. Očitno so se potrudili pri podrobnostih, kar je vidno tako v stikalu za vklop in izklop vmesnika za brezžično povezavo do simpatičnih vratc na zadnji strani notesnika, ki skrivajo serijo vrat USB in video priključkov, ohišje pa je iz magnezijeve zlitine. Tudi končna izdelava je praktično popolna, saj se boste morali pošteno namučiti, da boste našli robustnejši notesnik.

Z zmogljivostnega vidika pa se ta model ne more kosati z nekaterimi notesniki višjega razreda. To je prvi 17-palčni notesnik s Pentiumom-M. To je v bistvu dobra lastnost. Omogoča namreč več kot dve uri avtonomije, če le nekoliko zmanjšate svetlost zaslona. Čeprav je ATI-jev Radeon 9700 Mobility eden najboljših grafičnih čipov na trgu, bi si želeli, da bi imel nekoliko več kot le 64Mb pomnilnika. Tudi izhod VGA je znak stare šole, dobrodošel pa bil tudi hitrejši trdi disk. Najslabša lastnost tega notesnika pa je vsekakor nizka kvaliteta zvoka, ki so ga v stanju iztisniti vgrajeni zvočniki, kar vsekakor ne vpliva pozitivno na ogled filmov DVD na poti.

Procesor Pentium-M 1,7GHz (Dothan)

Sistemski pomnilnik 512Mb 266MHz DDR

Trdi disk 80Gb, 4 200 obratov v minuti

Optični pogon DVD +/-RW

Video čip ATI Radeon 9700 Mobiley, 64Mb, jedro 391/229MHz

3DMark03 2 821

Teža 3,9kg

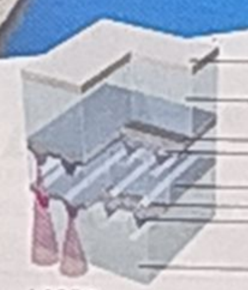
PCF 92%

"Izjemen zaslon in ohišje – trenutno najboljši najboljši notesnik na trgu..."

9-V-1 DVD ZAPISOVALNIK

NEC ND-2510A

8X DVD ± R DL (Dual Layer) zapisovalnik 8.5GB - ND-2510A



NEC-ov novi DVD zapisovalnik ND-2510A ni le izjemno hiter 8x DVD+R in DVD-R zapisovalnik, pač pa podpira tudi novi standard DVD+R DL dvoslojnega zapisa. Tako je sedaj moč na en DVD+R DL medij zapisati do 8.5 GB podatkov, kar je skoraj dvakrat več kot na običajni DVD+R medij. Vendar pa novi NEC ND-2510A ne zapisuje le DVD-R in DVD+R medijev, pač pa s 4x hitrostjo piše tudi DVD+RW in DVD-RW medije. Prav tako se odlikuje z 32x hitrostjo CD-R pisanja in 16x CD-RW prepisovanja. Hitrosti branja medijev je 12x za DVD in 40x za CD-ROM, dostopni čas pa 140 ms za DVD in 120 ms za CD medije.

Empowered by Innovation

NEC

NOVI NEC ND-2510A JE ŽE NA POLICAH TRGOVIN JAE
IN V VSEH BOLJE ZALOŽENIH TRGOVINAH Z RAČUNALNIŠKO OPREMO

JAE
http://www.jae.si

JAE LJUBLJANA
(01) 58-96-226 JAE d.o.o.
(01) 58-96-210 Brnčičeva 13
prodaja@jae.si 1000 Ljubljana

JAE KOLOSEJ CELJE
(03) 49-11-777 JAE d.o.o.
(03) 49-11-778 Opekarniška 9
prodaja-ce@jae.si 3000 Celje

JAE KOLOSEJ MARIBOR
(02) 25-21-264 JAE d.o.o.
(02) 25-21-265 Loška ulica 13
prodaja-mb@jae.si 2000 Maribor

JAE NOVO MESTO
(07) 33-16-370 JAE d.o.o.
(07) 33-16-372 Novi trg 5
prodaja-nm@jae.si 8000 Novo mesto

ConvertX PX-M402U

Zanimiv kos opreme za lastnike analognih kamer.

Cena Pokličite prodajalca **Proizvajalec** Plextor **Testiranje omogočil** PC H.AND, 01 530 08 00

Plextor nam je za to številko pripravil zanimivo zunanjo napravico, ki je bodo najbolj veseli nezahtevni lastniki analognih kamer, ki bi radi svoje snemalne seanse pretvorili v digitalno obliko. ConvertX namreč zmore analogni video signal v realnem času skompresirati in pretvoriti v računalniku prijazno obliko. Poleg klasičnih formatov MPEG-1, MPEG-2, vam na željo brez težav postreže tudi z izhodno datoteko MPEG-4 in celo DivX. In še enkrat ponavljamo: PX-M402U to počne v realnem času.

Ne pričakujte pa od njega enako kvalitetnih rezultatov kot pri video karticah, katerih cene se začnejo tam okoli 60 tisočakov. Brez možnosti zajemanja polnega signala brez kompresije imate tako že pred montažo na operacijski mizi manj kvaliteten material. Ta pa je za domačo uporabo in za takšno ceno vseeno dovolj dober, da ne bo nerazumevanja. Drugi davek, ki ga boste plačali za preprostost delovanja, je zelo omejen nadzor nad tem, kaj bo pretvornik počel z vašim signalom. Nastavljanje bitne širine, drastičnosti kompresije, izpis števila izgubljenih slik pri pretvorbi in podobno, so lastnosti, ki jih bo vsak naprednejši uporabnik nedvomno pogrešal.

Da ne boste mislili, da je ConvertX omejen samo na analogne kamere. Do njega lahko pripeljete kakršen koli analogni video signal, on pa bo na drugi strani izkihnil digitalnega. Idealno torej za arhiviranje starih video kaset, ki jih bo priložena programska oprema prav rada zapisala tudi na CD ali DVD. Sicer obstajajo tudi cenejše rešitve, vendar vam nobena ne bo omogočila pretoka analognih filmčkov v format DivX v samo nekaj klikih.

Kompresija DivX, MPEG-4, MPEG2/DVD, MPEG-1/VCD

Priključki Kompozitni video in avdio, S-Video

Dodatno Program InterVideo WinDVD Creator 2

Zahteve PIII 800MHz, 256Mb RAM, 10Gb prostora na trdem disku, USB 2.0

Dimenzije 18,4 x 3,3 x 15,5cm

Teža 526g

PCF 79%
"Funkcionalna oprema, namenjena domači rabi"

Intel Prescott P4 550, 3,4 GHz

Intel se poslavlja od nožic na procesorjih in uvaja... luknjice.

Cena ok. 125.900 SIT **Proizvajalec** Intel **Več informacij** www.intel.com

Vsi, ki spremljate novosti na področju računalništva, ste gotovo že seznanjeni z novim Intelovim podnožjem LGA 775, na katerem se najbolje počutijo Intelovi procesorji Prescott. Podnožje 775 na osnovnih ploščah podpirata nova Intelova nabora čipov, in sicer manj zmogljivi 915x in zmogljivejši 925x. Že na prvi pogled boste opazili posebnost novega Intelovega procesorja, saj ta nima klasičnih nožic – preselili so jih s samega procesorja na ležišče osnovne plošče. Tudi sam hladilni del čipa je dosti večji, kot smo bili vajeni, zato ga je enostavneje hladiti, kljub temu, da proizvaja več toplote. Teoretično pa bi naj sicer prehod s 478 na 775 nožic pomenil boljši pretok električne energije k procesorju, kar naj bi pripomoglo k manjši izgubi energije in znižanju temperature. Marsikdo se je v bližnji preteklosti čudil poimenovanju procesorjev s strani AMD-ja in vse kaže, kot da se večna tekmeca borita tudi pri tem, kdo bo vpeljal bolj nerazumljivo poimenovanje svojih procesorjev in trenutno v tej bitki vodi Intel z novo pogruntavščino.

Intelov model P4 550, ki smo ga tokrat testirali, teče pri 3,4 GHz, grajen je v 90 nanometrski tehnologiji, vsebuje naprednejšo tehnologijo Hyper Threading in ima 800 MHz sistemsko vodilo (frekvenco katerega bi ga naj ob koncu leta zvišali na kar 1.066 Mhz). Na testu se je procesor obnesel po pričakovanjih – se pravi zelo dobro. Test Drystone v programu *SiSoft Sandra* je pokazal 10.331 MIPS (AMD-jev Athlon 64 3800+ 10.022), Whetstone FPU/iSSE2 pa 4.265 oziroma 7.594 MFLOPS (starejši P4 3,4GHz Prescott je imel 3.912 in 7.161). Pri propustnosti pomnilnika smo pri Int Buff'd iSSE2 dobili rezultat 4.983Mb/s, pri Float Buff'd iSSE2 pa 4.987Mb/s, seveda s pomnilnikom DDR II. Za boljši občutek, kaj te številke pomenijo, si oglejte test procesorjev v prejšnji številki *PCFormata*.

Tip procesorja Intel P4 550

Podnožje LGA 775

Proizvodni proces 90nm

Tehnologija 32-bitna, združljiva z x86

Sistemsko vodilo 800 Mhz

Najvišja poraba energije 115w

Na spletu www.intel.com

PCF 86%
"Zelo obetaven in zmogljiv, a trenutno še predrag."

TECH TRADE

www.techtradecenter.si
tech.trade@siol.net
Tel: 01 / 434 01 08
Fax: 01 / 434 01 09

SPREMLJAJTE DOGAJANJE NADZOROVANEGA PROSTORA NA DALJAVO PREKO ZAŠČITENEGA UPORABNIŠKEGA SPLETNEGA VMESNIKA NA INTERNETU, KADARKOLI TER KJERKOLI SE NAHAJATE. POSNAMITE DOGAJANJE NA TRDI DISK TER Z ENOSTAVNIM ORODJEM HITRO PREGLEJTE DOGAJANJE OB DOLOČENI URI TER DNEVU.

GeoVision

ZA VIDEO NADZOR STANOVANJSKIH HIŠ IN POSLOVNIH PROSTOROV PRIPOROČAMO VIDEONADZORNO KARTICA GV250-4 (ZA VGRADNJO V RAČUNALNIK) Z LASTNOSTMI:

- priklop za 4 kamere
- snemanje in predvajanje: 16 slik/sek
- ločljivost snemanja 640x480 pik
- kompletna programska oprema

samo 59.900,- SIT

- snemanje samo gibanja
- pregledovanje posnetih materialov po datumu, uri...
- možnost nadzora preko mreže, interneta, modema
- kapaciteta 80GB trdega diska zadostuje za 30 dnil

KARTICE IMAJO MOŽNOST PRIKLOPA ZA 4/6/8/16 KAMER. ODLIKUJE JIH ODLIČNA PROGRAMSKA OPREMA, KI SE STALNO RAZVIJA IN IMAJO 2 LETI GARANCIJE.

NOVOST NA SLOVENSKEM TRŽIŠČU:

ZAVARUJTE SVOJE PREMOŽENJE Z VODOODPORNIMI IR KAMERE, KI PRIKAZUJEJO SLIKO V POPOLNI TEMI ZA JASNOST TER ČISTOST SLIKE PA POSKRBIJO SONY CCD SENZORJI.

-DNEVNO/NOČNA VODOODPORNA BARVNA KAMERA VC-819D(1/4" SONY CCD,420TVL) samo 29.900,- SIT
-DNEVNO/NOČNA VODOODPORNA BARVNA KAMERA VC-827D(1/3" SONY CCD,420TVL) samo 39.900,- SIT

ZAUPANJE JE DOBRO, NADZOR JE BOLJŠI!

VC-827D
IR diode osvetljuje do 25ml
Vgrajen objektiv : 6mm/F1.5

VC-819D
IR diode osvetljujejo do 15m.
Vgrajen objektiv : 4,3mm/F1.5

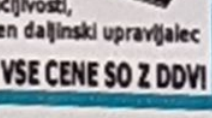
-MINI BREZŽIČNA DNEVNO/NOČNA KAMERA 208C + SPREJEMNIK... samo 19.900,- SIT

MODNA OHIŠJA Z 350W NAPAJALNIKI PO SUPER CENAH!
KODA: 22170 OHIŠJE-IVORY...samo 7.490,- SIT , KODA: 22167 OHIŠJE-ČRNO...samo 7.980,- SIT
KODA: 22169 OHIŠJE-SREBRNO.....samo 7.990,- SIT

TISKALNIK EPSON C43UX !!! SUPER CENA !!!
Tiskalnik odlikuje hitra in enostavna uporaba, visoka ločljivost 2880 x 720 dpi, napredna tehnologija natančnega izpisa PhotoEnhance4.. samo 13.790,- SIT

PRENOSNI USB KLJUEK 128MBUSB 2.0 FLASH DISK
Imejte pomembne podatke, slike ali glasbo vedno s seboji samo 7.200,-

ZVOČNIKI SUB+WOOFER 980W 2:1+ FM RADIO Zvočni sistem Mercury Vas preseneti z obliko izvzokom. 2.1 prostorski zvok je kakovosten od globokih tonov do srednjih in pri visokih zadovolji s čistostjo zvoka... samo 6.420,- SIT



DIVX PREDVAJALNIK KISS DP 1000 S PODPORO ZA SLO PODNAPISE!
... samo 44.900,- SIT

TV KARTICA Mercury omogoča TV, video snemalnik, zajem slike v visoki ločljivosti, uporaba video konference, poslušanje FM radio, prebiranje teletexta, priložen daljinski upravljalec
... samo 10.790,- SIT

WWW.techtradecenter.si

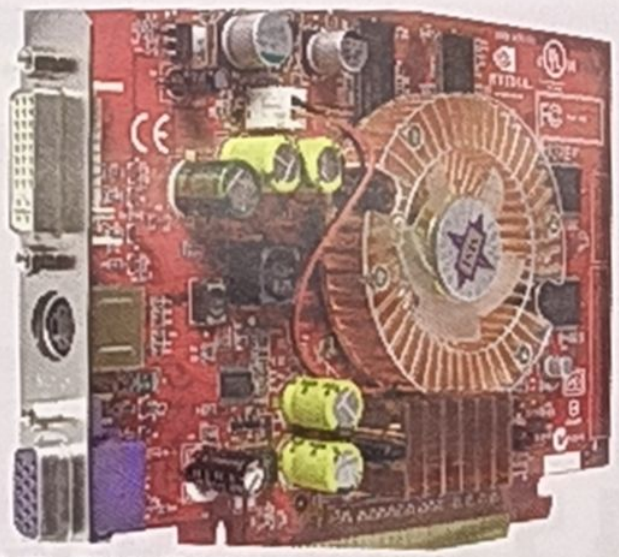
VSE CENE SO Z DDV!

Pundit-R

Cena 65.900 SIT Proizvajalec Asus Testrianje omogočil Power Plus, 01 511 27 27

T.i. sistemi barebone postajajo vedno popularnejši, saj so majhni in lični ter dovolj zmogljivi za normalno delo. Ta Asusov primerek takega računalnika vsekakor spada med mične in lične, ima kopico razširitvenih mest (od čitalca pomnilniških kartic do razširitvene reže PCMCIA), ima pa tudi nekaj pomanjkljivosti, ki bodo zbodle marsikoga. Osnovna plošča nima razširitvene reže AGP, kar pomeni, da bo moral zadostovati grafični čip Radeon 9100, ki danes ne spada več med najzmogljivejše. Največja pomanjkljivost tega sistema pa je ventilator na procesorju. Ta je namreč tako glasen, da boste imeli občutek, da bo računalnik pravkar poletel. Je pa res, da se lahko za nekaj drobiža te pomanjkljivosti uspešno znebite. Je pa glasen ventilator svojevrstna ironija, saj se Asus na svoji spletni strani priduša, da je nizka stopnja hrupa glavna prednost tega sistema. No, je pa vsaj ventilator v napajalniku prijetno tih.

PCF 72% "Srebrna puščica, ki bo s tem ventilatorjem še res poletela."



MSI PCX 5750

Cena 44.676 SIT Proizvajalec MSI Testiranje omogočil E-Misija, 01 830 35 30

Kartica, ki smo jo preizkusili, je bila zgrajena na nVidiinem grafičnem čipu 5750 s 128 Mb pomnilnika. Temelji na podnožju PCI Express 16x, kar bi naj izboljšalo hitrosti in kvaliteto slike, da pa bi vse teklo po pravih poteh, smo jo preizkusili na enaki platformi kot Leadtekovo kartico Winfast PX 350 ter Sapphirjevo x600 XT. Tako smo v *3DMarku 2003* pri izbrani ločljivosti 1.024 x 768 pod standardnimi pogoji (se pravi brez AA in ostalih dobrot) dobili rezultat 3030, pri ločljivosti 1.280 x 1.024 pa 2120, v *PCMarku 2004* pa smo dobili rezultat 2.599 točk. Rezultati niso osupljivi, saj kartica sama ne spada v sam vrh borcev za prestol, zato tudi cena temu primerna. Da pa bi vas le prepričali v nakup, so se pri MSI-ju odločili v škatlo stlačiti tudi zbirko 14 iger na enem disku, ter igre *Prince Of Persia, URU – Ages beyond Myst* ter *Xiii*. Kartica je za potrebe večine uporabnikov, tudi tistih ne pretirano zahtevnih igralcev, dovolj dobra in hitra, tako da če ne nameravate investirati celotnega denarja namenjenega za dopust v en sam kos silikona, le sezite po njej.

PCF 73% "Kartica, primerna za manj zahtevne igralce in bolj zahtevne domače uporabnike."

JVC GR-D73E

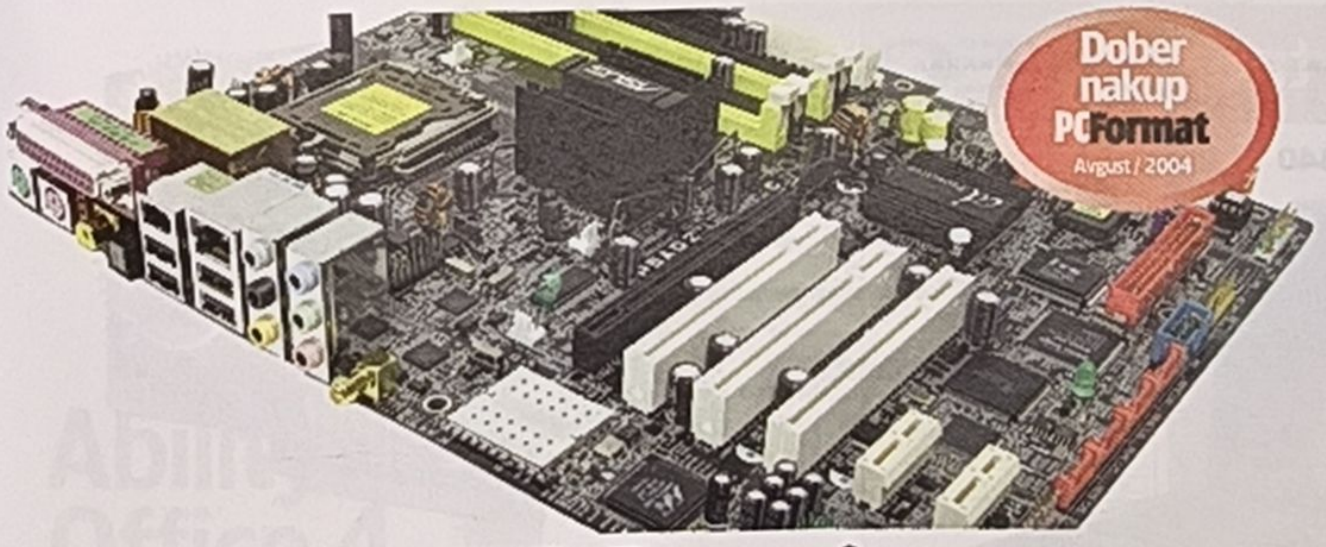
Ko vam fotografije niso več dovolj, vzemite v roko kamero.

Cena 179.990 SIT **Proizvajalec** JVC **Testiranje omogočil** Trion, (01) 563 40 11

Tehnične lastnosti so precej standardne za ta razred: 16x optični zoom, 2,4 palčni zaslon, shranjevanje na kasete MiniDV in 700x digitalni zoom, kar je čisto pretiravanje. Zanimiva možnost kamere je zajemanje fotografij, katerih ločljivost lahko znaša do 1.024 x 768 (interpolirano) in se shranjujejo na pomnilniško kartico SD. A ne pričakujte čudežev od CCD-ja z ločljivostjo 0,8 megapiksla. Čistost in barvitost prikaza LCD zaslona sta sicer odlični, ga je pa nemogoče vrteti okoli horizontalne osi, kar ni vedno priročno. Še posebej, ker barvnega kukala ni mogoče dvigati ali spuščati in ste zato prisiljeni kamero ves čas držati v višini oči. Nepraktičen je tudi dostop do gumbov za nadzor predvajanja, saj so ti skupaj s priključki skriti pod LCD zaslon, ki ga je treba tako vsakič odpreti. Prav tako smo bili nezadovoljni tudi s priloženo programsko opremo – *ImageMixer 1.7* komaj zadosti osnovnim potrebam zajemanja materiala iz kamere in obdelave. Kamera GR-D73E je za svojo ceno bogato obložena s funkcijami, dela zelo dobre posnetke, kar je pravzaprav ključno, in zaradi vgrajene luči ter tehnologije za odstranjevanje zrnatosti ne odpove niti v slabših pogojih snemanja.

Ločljivost CCD	0,8 megapiksla
Format shranjevanja	MiniDV
Priključki	USB, FireWire
Zaslon LCD	2,4 palčni barvni
Avtonomija	1 ura in 30 minut
Ločljivost fotografij	Do 1.024 x 768
Dodatno	Gonilniki, *ImageMixer 1.7*
Teža	500 g
Dimenzije	9,1 x 7,1 x 11,7 cm
Na spletu	www.jvc-europe.com

PCF 77%
"Kvalitetni posnetki za ugodno ceno, a ni popoln izdelek."



Asus P5AD2 Premium

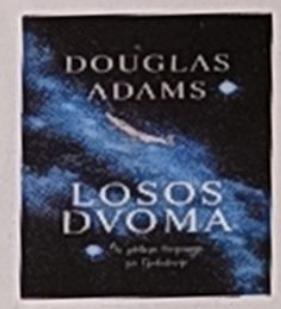
Asus tudi pri osnovnih ploščah hodi v korak s časom.

Cena 72.900 SIT **Proizvajalec** Asus **Testiranje omogočil** Power Plus, 01 511 27 27

Na test smo tokrat dobili pravo poslastico, in sicer osnovno ploščo za procesorje Intel Prescott s podnožjem 775, ki smo jo seveda dodobra preizkusili z Intelovim 3,4 GHz procesorjem Prescott, dvema v polje RAID1 priključenima Maxtorjevima diskoma S-ATA150 ter dvema primerkoma 512Mb pomnilnika 533 DDR II. Poleg vseh bonbončkov, ki smo jih vajeni v tem cenovnem razredu, nas je ta plošča osrečila tudi z vmesnikom za brezžično povezavo, in sicer po standardu 802.11g, kar pomeni celih 54Mbps, prav tako pa ponuja tudi Dual Gigabit LAN. A tudi to še ni vse – nanjo lahko priključimo tudi sistem zvočnikov 7.1, ter celih 12 trdih diskov. Ponuja tudi eno režo PCI Express 16x, ter dve reži PCI Express 1x, seveda pa ne manjkajo niti tri standardne reže PCI. Na njej se bohoti nabor čipov Intel 925x, ki že po svoji naravi ponuja dovolj prednosti, kot na primer krmilnik S-ATA RAID s štirimi vrati v južnem veznem čipu ICH6R. Prav tako ponuja IEEE 1394b (nova generacija vmesnika FireWire) s prenosom kar 800 Mbps, ter osem vrat USB 2.0.

Nabor čipov	Intel 925X
Podprti procesorji	podnožje LGA 775 Pentium 4
Število pomnilniških podnožij	2
Največja količina pomnilnika	4Gb
Število razširitvenih rež	1x PCI-E 16x, 2xPCI-E 1x, 3x PCI
Dodatno	8-kanalna zvočna kartica, 54 Mbps 802.11g Wi-Fi, 3x 1394 b/a FireWire, 8x USB 2.0, WinDVD Suite, S-ATA RAID 0,1,10,5,.

PCF 87%
"Trenutno najboljša plošča, za nove Intelove procesorje."



Losos dvoma

Avtor Douglas Adams
Cena 4.500 SIT **Založba** Tehniška založba Slovenije

Douglas Adams je takoj po predstavitvi prvih delov radijske igre *Štoparski vodnik po galaksiji* dobil kultni status in po njem se je zgledovala cela serija piscev kornične znanstvene-fantastike, vključno z avtorjema danes prav tako kultne TV serije *Red Dwarf*. Žal je Adams maja 2001 umrl. Vsi ljubitelji smo se enoglasno strinjali, da je bila to njegova absolutno najslabša ideja in odločno najbolj neproduktivna odločitev v njegovem življenju.

Losos dvoma je posthumno izdana zbirka njegovih, pred tem večinoma neizdanih spisov. Če želite bolje spoznati tega velikana moderne znanstvene fantastike in ugotoviti, kaj se je dogajalo pod njegovo plešo, je ta knjižica nedvomno nujen dodatek za vašo knjižnico.

Moj 1. Linux

Avtor Nikolaj Pečenko
Cena 4.500 SIT **Založba** Pasadena

Če vas mika Linux, pa nimate pojma niti, kako ga namestiti, boste potrebovali vso pomoč, ki jo lahko dobite. Internet je poln uporabnih informacij, problem je le v tem, da te informacije po večini pišejo priznani strokovnjaki za ta operacijski sistem, zato je večina vodičev, ki so na voljo, čisto preveč strokovna za množice, ki imajo težave že pri namestitvi Windows.

Vsem tem uporabnikom je priskočil na pomoč Nikolaj Pečenko, ki je v simpatično in enostavno spisani knjižici predstavil lastno izkušnjo ob prvem srečanju z Linuxom. Ker je bil tudi avtor sam začetnik, se je laže postavil v kožo laika, zato je knjiga namenjena prav tem. V njej vas bo popeljal skozi namestitev operacijskega sistema in pripadajočega programja ter skozi vse pomembnejše nastavitve, ki se jih splača poznati. In ko boste enkrat obvladali to, kar pokriva knjiga, vam bodo tudi vsi kompliciran vodiči na spletu veliko bolj jasni.

Garmin GPSMAP 76c

Prava igrača za kronično izgubljene.

Cena 167.520 SIT **Proizvajalec** Garmin **Testiranje omogočil** SKILL Informatika, 01 423 55 51

Kot verjetno že veste, delujejo sistemi GPS tako, da na podlagi informacij s satelitov izračunajo vaš položaj – naprednejši sistemi so celo tako zmogljivi, da so ti izračunani položaji natančni tudi do centimetra.

No, Garminov GPSMAP 76c ne spada med tako zmogljive sisteme, temveč v zlato sredino tovrstnih naprav. Kar zadeva samo delovanje nimamo pripomb, saj dokaj hitro poišče satelite, sama programska oprema pa zajema tudi zemljevide Slovenije in okoliških držav, tako da orientacija ni problematična. Edino, kar je problematično, je samo upravljanje z napravo. Vmesnik deluje sicer prijazno, saj vam z zaslona mežikajo simpatične barvne ikone, a vseeno daje občutek, da nekaj manjka, pa tudi najenostavnejši ni za uporabo. Po osnovnih nastavitvah boste resda le malo spreminjali, a je prirejanje sistema vašim potrebam po nepotrebnem kompliciranо.

Pograjali bomo tudi fizično zasnovo naprave. Ker so krmilni gumbi postavljeni nad zaslon, boste le-tega med uporabo zakrivali, kar ni najbolj priročno. Je pa Garmin zato vodotesen in robusten sistem GPS, ki ga bodo vsi, ki takšno napravo potrebujejo, s pridom uporabili.

In kdo so potencialni uporabniki? Vsi popotniki, jadralci (priloženi so tudi mornariški zemljevidi), potepuhi in kolesarji na dolge proge. In seveda vsi tisti, ki se izgubite, takoj ko zavijete iz svoje ulice.

Sprejemnik	12-kanalni WAAS
Antena	Quad-helix, možnost priklopa zunanje antene
Senzorji	Elektronski kompas in višinomer
Vodoodpornost	Po standardu IEC 60529 IPX7, do 1m in 30 minut, plava na vodi
Pomnilnik	115Mb
Dodatno	Lunarne table, baza svetilnikov, mednarodna bazna karta
Avtonomija	Do 30 ur
Baterije	2x AA
Dimenzije	6,8 x 15,7 x 3,5cm
Teža	215g (z baterijama)
Na spletu	www.garmin.com

PCF 75%
"Robusten in zmogljiv, a nekoliko nerodno oblikovan."

Vaš novi partner

NEC

VERSA f-M340

intel inside
centrino
MOBILE TECHNOLOGY

NOVO

Vrhunska tehnologija po dostopni ceni

- odlične zmogljivosti
- vsestranska povezljivost
- resnična mobilnost
- izjemna avtonomija

- Intel® Centrino™ Mobile Technology
  Intel® Pentium® M procesor z 1,60 GHz
  Intel® 855GM nabor
  Intel® PRO/Wireless 2200BG 802.11b/g WLAN kartica
- Trdi disk 40 GB
- 256MB DDR RAM
- 15" TFT XGA zaslon
- Combo DVD/CD-RW pogon
- Intel 855GME integrirana do 64MB grafična kartica
- Zvočna kartica codec AD1981B
- 3x USB 2.0, 56k modem
- LAN 10/100, Li-Ion baterija
- Free DOS, teža 2.8 kg

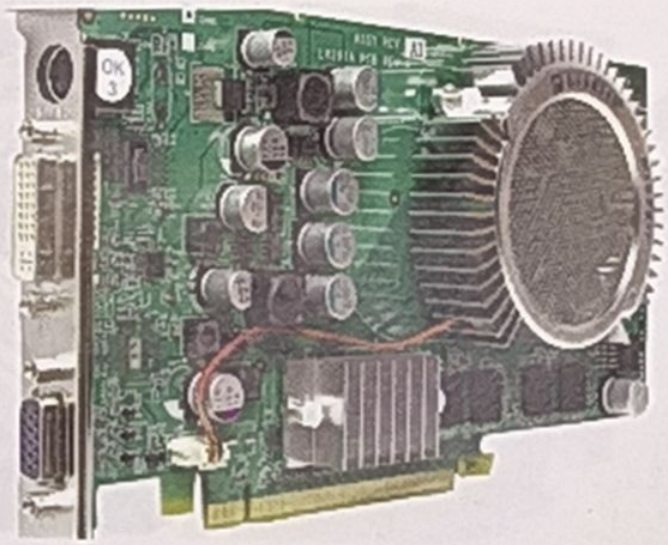
NEC VERSA f-M340

319.900 SIT

Cene so informativne, slike so lahko simbolične, za morebitne napake ne odgovarjamo in se pridržujemo. Vse cene so v SIT in že vsebujejo DDV. Podrobnejše si preverite do sprememb cen in konfiguracij. Accord-02 d.o.o., Blegoš 12, Ljubljana.

POOBLAŠČENI PRODAJALCI: Harvey Norman, Janus Trade, Big Bang, Teal, PowerPlus, Mentis, Tech Trade, Rolan, Metaling, Media dom

NEC is a registered trademark of NEC Computers International. All rights reserved. Products mentioned here may be trademarks of their respective owners. AMD, the AMD logo and Athlon are registered trademarks of Advanced Micro Devices, Inc. All the system configuration and software applications used.



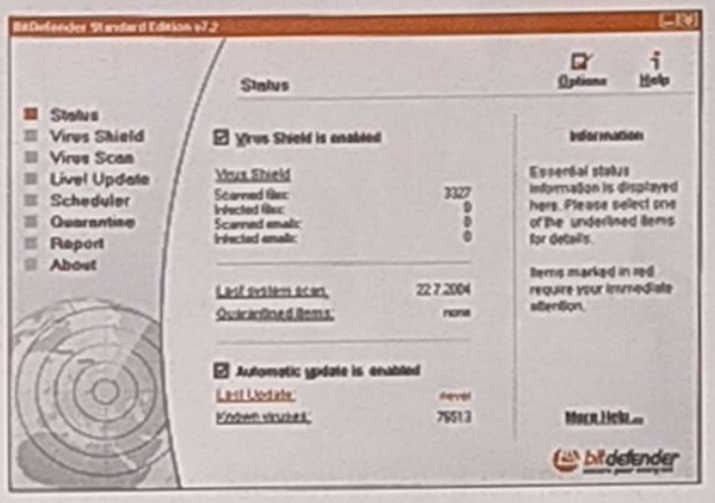
Winfast PX 350 TDH

Cena 50.900 SIT **Proizvajalec** Leadtek
Testiranje omogočila Power Plus, 01 511 27 27, JAE, 01 586 62 26

Na preizkus in neusmiljeno testiranje smo dobili grafično kartico podjetja Leadtek, na kateri se je potil grafični čip podjetja nVidia, PCX 5900. Testna različica je bila pripravljena za reže PCI Express 16x, kar pomeni, da v večino naših abakov ne bo šla – razen če si že lastite novo osnovno ploščo, ki podpira ta standard. Testirali smo jo na (v tej reviji testirani) osnovni plošči podjetja Asus z novim Intelovim Prescottom 3,4 GHz, ter 1 Gb DDR II pomnilnika in gonilniki različice 6.0.8.5. Skozi kartico smo spustili *3D Mark 2003* in smo pri ločljivosti 1.024 x 768 dobili rezultat 4954, pri ločljivosti 1.280 x 1.024 pa 3569. *PCMark 2004* je pokazal rezultat 3792. Zelo lepa lastnost pa je ta, da zraven kartice dobite priložene igre (pazi zdaj): *Splinter Cell – Pandora Tomorrow, Prince Of Persia, Gun Metal* ter *Big Mutha Truckers*. V škatli prav tako najdete izčrpna navodila za montažo in vse ostale podrobnosti. Na njej sta tako DVI kot TV izhoda.

PCF 80% "Dovolj hitra grafična kartica za ne prezahtevne kupce."

BitDefender Standard Edition 7.2



Še en protivirusni program, v smeri katerega se splača vreči oko in nekaj drobiža.

Cena poklicite prodajalca **Razvijalec** Softwin **Testiranje omogočil** Parametica, 01 563 37 66

Protivirusni program *BitDefender* irna, kot večina tovrstnih izdelkov, precej nebleščečo zgodovino, a se je razvil v prav besno zmogljivo orodje. V bistvu bo najbolje, če začnemo lepo po vrsti. O namestitvi ne bi izgubljali besed, ker poteka točno tako, kot vsaka druga. Vmesnik programa je pregleden in enostaven za uporabo in vse funkcije so jasno označene in hitro dostopne. Nadgrajevanje programa in definicij virusov poteka samodejno preko funkcije Live! Update, tipanje po internetu za nadgradnjami pa privzeto steče vsakih osem ur, če tega sami ne spremenite. Prednost *BitDefenderja* je tudi v tem, da si privsaja izjemno malo sistemskih virov, je hiter in niti najmanj nadležen med delom. Pravzaprav lahko nanj po namestitvi preprosto pozabite.

Hudo fina lastnost tega programa pa je t.i. File Zone, majhno okence, ki ždi v spodnjem desnem kotu zaslona in kaže, kaj program počne oziroma koliko datotek je pregledal v zadnjih minutah. Okno lahko seveda zaprete, je pa uporabno za hitro pregledovanje datotek, saj je želeno datoteko le potrebno povleči vanj.

Kar zadeva prepoznavanje virusov se BitDefender odlično obnese. Nič mu ni ušlo, pa tudi zmotil se ni, da bi kakšno povsem zdravo datoteko zamenjal za okuženo.

Potrebuje PII 400MHz, 64Mb RAM, 40Mb prostora na disku

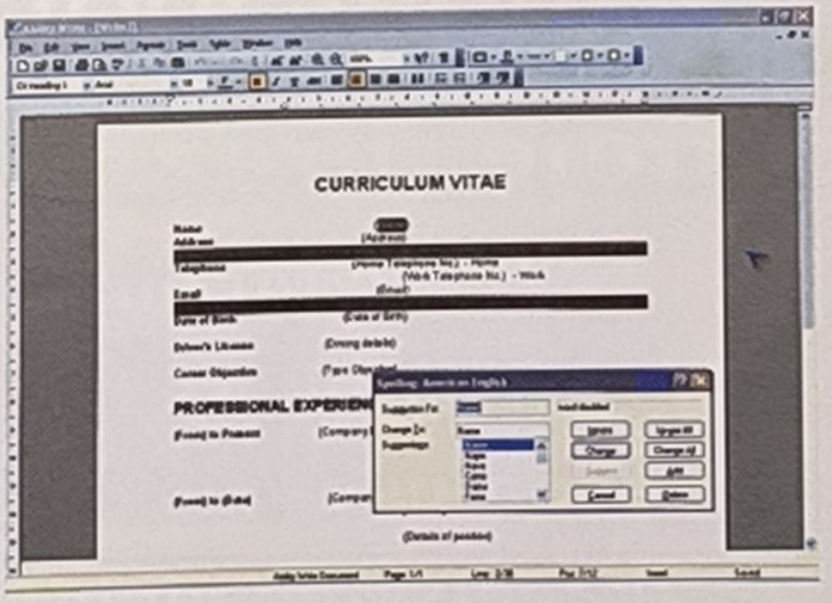
Želi 128Mb RAM

Na spletu www.bitdefender.com

PCF 85%

"Majhen, hiter in učinkovit – vse, kar bi pričakovali."

Ability Office 4



Paket šepeta v vaša ušesca: "Zmogljiv." "Poceni." "Ni Microsoftov."

Cena 10.800 – 18.000 SIT **Razvijalec** Ability

Vedno nam je bila všeč že sama ideja *Ability Office*. Gre za prav soliden nadomestek za Microsoftov pregrešno drag paket Office, saj ponuja alternativo *Wordu*, *PowerPointu* in *Accessu* za veliko bolj primerno ceno. Nova različica je prav tako svetlobna leta pred prejšnjimi in se lahko sedaj kosa celo z *OpenOffice.org*. Pri taki ceni gre vsekakor za paket, ki ga ne smete spregledati.

Urejevalnik besedil ima vmesnik, izjemno podoben *Wordu*, odpirati zna tudi format DOC in izvažati datoteke v PDF. Ta podpora formatom je značilna za celoten paket, le da uvoz nekaterih formatov včasih ni zagotovljen, še posebej če gre za dokumente s tono makrov in naprednega oblikovanja.

Nova aplikacija v slogu *PowerPointa* je mešan blagoslov: dobra je zato, ker ima skoraj identičen vmesnik in možnosti, slaba pa zato, ker ima potencial roditi nove Torquemade, ki vas bodo bombardirali s tono predstavitev.

PhotoPaint in *Photo Album* ne bosta zamenjala naprednejših programov za obdelavo in urejanje grafičnih datotek, sta pa presenetljivo pregledna in enostavna za uporabo, prav tako pa sta dobro integrirana v paket.

Ability Office je končno postal odličen programski paket in predstavlja edini pisarniški paket, ki vas lahko odreši Microsoftove nadvlade.

Potrebuje Sistem s Pentiumom ali AMD-jem, 32Mb RAM

Na spletu www.ability.com

PCF 90%

"Odlično zaokrožen paket – vse eno pa še obdržite *PowerPoint*."

Neskončna zgodba

Avtor Michael Ende
Cena 6.980 SIT **Založba** Mladinska knjiga

Michael Ende je popularen nemški pisec domišljijskih romanov, namenjenih predvsem mladini, a se je uspel s svojimi deli trdno usidrati v srca vseh generacij. Neskončna zgodba opisuje nenavadne prigode dečka Bastijana Baltazarja Buksa, ki je prezgodaj ostal brez mame, sošolci se iz njega norčujejo zaradi odvečnih kilogramov, oče ga pa ne razume. Zato nesrečni Bastijan razvije poseben obrambni mehanizem, ki mu pomaga preživeti – živo domišljijo. Ko v skrivnostni knjigarni ukrade knjigo *Neskončna zgodba*, pa se njegova pustolovščina komaj prične...

Če ste gledali filmsko adaptacijo *The Neverending Story*, pozabite, kar ste tam videli (kar glede na pomanjkljivo kvaliteto filma verjetno ne bo problem), odrastite skupaj z Bastijanom in vrnite svetu izgubljeno domišljijo.

Naučite se... Macromedia Dreamweaver MX v 24 urah

Avtor Betsy Bruce
Cena 7.490 SIT **Založba** Pasadena

Macromedijini programi so vse bolj priljubljeni med spletnimi oblikovalci in za to gotovo obstaja dober razlog. Gre pač za napredne programe, s katerimi je mogoče ustvariti primerno napredne spletne strani.

In ko kdo omeni kak "napreden" program, se bo vsak novinec prijel za glavo in po možnosti odbrzel čim dlje stran od avtorja izjave in samega programa. Knjiga *Naučite se... Macromedia Dreamweaver MX v 24 urah* vas lahko popelje v nasprotni smeri. Zasnovana je na 24 lekcijah, ki bi vam naj vzele eno uro dela. To pa ne drži najbolj, saj boste začetniki za usvajanje znanja, nakopičenega v tem priročniku, potrebovali kar precej dlje. Je pa zato sama knjiga spisana čisto dovolj poljudno, da še takega zelenca ob branju prvega odstavka ne bo sililo na jok.

NAJBOLJŠA REŠITEV ZA VAŠE OMREŽJE

networks
DEFENDER

- > Požarni zid
- > Protivirusna zaščita
- > VPN
- > QOS - Aktivno upravljanje
- > Skupna internetna povezava
- > Mail in Web Strežnik
- > Proxy
- > FTP Strežnik
- > Preverjanje vsebin
- > Port Forwarding
- > NAT, PAT
- > Navidezni IP naslovi
- > Anti SPAM

Vsi pomembni gradniki varnostnega sistema v eni napravi vrhunskih zmogljivosti za neverjetno ceno !!

Samo v juliju

NETWORKS DEFENDER
za samo 13.000 SIT / mesec.
*** V ceno je vključen DDV.

NETWORKS DEFENDER
NAPRAVA, KI JO MORATE IMETI IN SI JO LAHKO PRIVOŠČITE.

TrendNET d.o.o. Računalniški inženiring, Šlandrova cesta 6A 3320 Velenje,
Tel :03 /586-30-33, Fax : 03 / 586-19-70, E - Mail : info@trendnet.si
www.networksdefender.com

Portalni sistem TURIST

Portalni sistem TURIST omogoča združevanje ponudbe turističnih regij in v povezavi s tem promocijo in trženje.

Booking sistem omogoča aktivno zasedanje in nakup kapacitet ter predstavlja za ponudnika obenem nosilno aplikacijo za obvladovanje rezervacij.

Portal TURIST lahko po inicialnem polnjenju z lahkoto sami obvladujete in ažurirate, aktivne povezave pa poskrbijo, da se dinamični podatki nenehno osvežujejo.

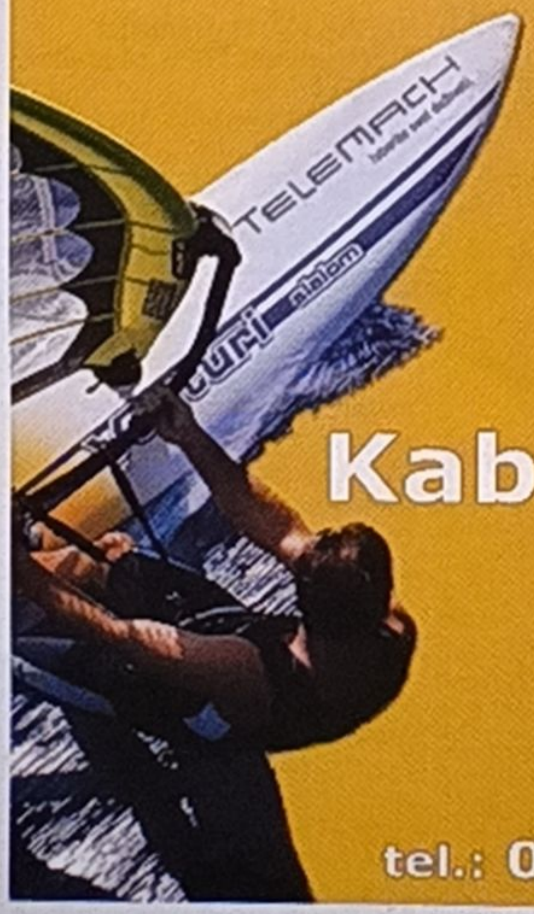
TrendNET d.o.o. Računalniški inženiring,
Šlandrova cesta 6A 3320 Velenje,
Tel :03 /586-30-33, Fax : 03 / 586-19-70,
E - Mail : info@trendnet.si , Web: www.trendnet.si

S Telemachom v letu 2@@4

Hitreje, ceneje, brez meje !

priklju nina = **2** SIT
e-poštni predal = **0** SIT
dodatni e-naslov = **0** SIT
kabelski modem = **4** SIT

Kabelski internet = 6 SIT



Dodatne informacije:

tel.: 080 22 88 ali www.telemach.si

Uredniško oletje

Soparno je.... ne, vroče... pravzaprav soparno. Da, zelo soparno. Ah, v glavnem neznosno. In v takih razmerah mi ustvarjamo še bolj marljivo kot ponavadi, nobenega odmora, kakšne počitnice neki, heh, še čistili smo začeli po pisarni. Vsega je kriv Aljoša. On in njegovo sveže pečeno očetovstvo. Lahko bi bilo tako kot vedno – razmetano kot v svinjaku, prerekanje v vsakem kotu, delali bi eno uro in sedem ur razmišljali, kako bi opis kakšnega smrdečega kakca podtaknili drugemu. Pa ring. Da, najeli bi ring in tam po moško obračunali med sabo za to častno delo, ki nas čaka. Ampak ne, mora priteteti ta Hancman in razglasiti, da ima sina. "Fant si zasluži boljši, prijaznejši svet," nam razloži. "In nekje ga bo treba začeti graditi." Trikrat ugibajte, kje. Da, ravno v našem uredništvu. Bah. "Od zdaj naprej bodo tu vladali mir, red, prijaznost in medsebojna pomoč." Da in krave bodo končno same skidale, kar so nasrale. Lepo vas prosim, kdo ga bo pa poslušal! "Kdor me ne bo poslušal, bo izgubil možnost opisa *Doom III*-ve naslednji številki in sploh vsega, kar ima najmanjše potenciale, da pri oceni prileze nad 50%." Eeee... In tako se je začela nova era v našem delovanju. Saj smo se imeli že prej radi, ampak to zdaj kažemo. Javno. Sicer pa nam brez tega res ne bi uspelo ustvariti tako zanimive rubrike ob takem pomanjkanju kvalitetnih iger za opis – ljudje, berite napovedi, kar šest strani jih je. Pa veliki nogometni spopad in, no, tudi nekaj zanimivih opisov je tu.

pisma@pcformatslo.net

Joint Operations

...a spletu smo natrosili že na tone svinca. In še ga bomo, zahvaljujoč NovaLogicovi igri, katere opis boste našli na **strani 58.**

PCFormat - ovi strokovnjaki

TOMAŽ BARTOLJ
V tej pasji vročini se je Tomaž hladil na ledu, med kupom prepotenih hokejistov, ki se tepejo za en plošček. A smo rekli, da se je hladil?

ALJOŠA HANCMAN
Aljoši je prejšnji teden "po pomoti" padel na nogo Barbarin nahrbtnik, zato je igral na usmiljenje vseh prisotnih in igral računalniški nogomet.

TOMAŽ KOTNIK
Ker mu je *Soldner* požrl živce, se je Tomaž odločil, da si bo kupil hrčka, ker to menda pomirja. A mu nihče ni povedal, da gre za nočno žival...

BARBARA BANOVIĆ
Kot da teror z nogometom ni bil dovolj, se je Barbara podala med razmesarjena trupla v *The Suffering*. Še danes piska od strahu.

MATEJ SLANIČ
Matej je ugotovil, da je *Black Mirror* neprimerno bolj črno ogledalo, kot si je sprva predstavljal. Še danes kolne.

BOŠTJAN KRAJNC
Naš vrli Miško tako napeto čaka na *Doom III*, da redno izziva Iva na dvoboje v Quaku. Prislužil si je že dve pizzi in kokto.

SISTEM OCENJEVANJA

0-19% Neigralno, leno, nič vredno, žalivo
20-49% Zametki igre, pri razvoju je šlo nekaj narobe
50-69% Solidne ideje, majavi temelji
70-79% Zadovoljiv predstavnik zvrsti, ni pa za množice
80-89% Upravičen nakup za vse, le malo manjka do genialnosti
90+ Fenomenalen. Dobitnik nagrade *Izbor Uredništva*

Naše obljube

1. Opisujemo samo dokončne igre
Nikoli ne opisujemo naslovov, ki niso označeni kot dokončani in pošegnani s strani založnika. To pomeni, da lahko korenito testiramo, preden podamo oceno.

2. Vedno povemo kar mislimo
Naši opisovalci obožujejo igre, a so popolnoma nepodkupljivi. Ni nas mogoče kupiti ali terorizirati, je naš moto.

3. Igre namenimo ustreznemu opisovalcu
Kombinirane izkušnje naših opisovalcev so nenadkrilјive. Igre ljubimo in vsak naslov dodelimo opisovalcu, ki je obožavalec zvrsti.

4. Damo vam jasno priporočilo
Želite si vedeti, kaj se splača kupiti. Uporabljamo okvirčke, slike in primerjave, kombinirane z jasnimi sodbami, da vam olajšamo odločitev.

5. Prisluhnemo vam
Seveda imamo zmeraj prav, a včasih imajo drugi še bolj prav kot mi. Pridružite se nam na **www.pcformatslo.net/forum/** in z nami delite izkušnje.

IGRE
napovedi
opisi
vodiči

v tej številki

str.50 GTA: San Andreas
str.51 Tribes: Vengeance
str.52 Vampire: The Masquerade – Bloodlines
str.53 Axis and Allies
str.53 Fahrenheit
str.54 Shellshock: NAM '67
str.54 Imortal Cities
str.55 Knights of the Old Republic 2
str.57 The Suffering
str.58 Joint Operations: Typhoon Rising
str.60 Lineage II
str.61 Spider-Man 2
str.62 Eastside Hockey Manager
str.63 Chaos League
str.64 Soldner
str.65 World Championship Snooker 2004
str.66 Black Mirror
str.67 Kratki opisi
str.68 Urejevalnik za Far Cry

Najbolj pričakovane

Celoletna kolekcija najatraktivnejših izdelkov. Katalog brezplačen.

Prihajajo

NASLOV	DATUM IZIDA	ZALOŽNIK	NAZADNJE	ZVRST
DOOM III	Avgust	Activision	PCF 27	Vrtnarska simulacija
WORLD OF WARCRAFT	Avgust	Vivendi	PCF 28	MMORPG
HALF-LIFE 2	September	Vivendi	PCF 28	Kraljevska strelska
THE SIMS 2	September	EA	PCF 28	Strategija
MEDAL OF HONOR: PACIFIC ASSAULT	September	EA	PCF 28	Strelska
FLATOUT	September	Ubi Soft	PCF 29	Dirkalna
LOTR: THE BATTLE FOR MIDDLE-EARTH	Oktober	EA	PCF 28	Strategija
DRIV3R	November	Atari	PCF 29	Dirkalna
PLAYBOY: THE MANSION	November	Ubi Soft	PCF 29	Poslovna
NFS: UNDERGROUND 2	November	EA	PCF 28	Dirkalna arkada
TC'S: GHOST RECON 2	November	Ubi Soft	PCF 29	Taktična
BROTHERS IN ARMS	Božič	Ubi Soft	PCF 29	Prvoosebna strelska
WORMS FORTS UNDER SIEGE	Božič	Sega	PCF 29	Črvja strategija
FOOTBALL MANAGER 2005	Zima	Sega	PCF 30	Športna/Poslovna
KOTOR 2	Pomlad 2005	Lucas Arts	PCF 30	Igranje vlog
BATTLEFIELD 2	Pomlad 2005	EA	PCF 29	Večigralska strelska

Lestvice bralcev (glasujte na www.pcformatslo.net)

Najbolj igrane

MESTO	IGRA
1	CALL OF DUTY
2	FAR CRY
3	GTA: VICE CITY
4	NFS: UNDERGROUND
5	CHAMPIONSHIP MANAGER 03/04

Najbolj zaželene

MESTO	IGRA	NAZADNJE
1	HALF-LIFE 2	PCF 28
2	NFS: UNDERGROUND 2	PCF 28
3	DOOM III	PCF 28
4	S.T.A.L.K.E.R. SHADOWS OF CHERNOBYL	PCF 25
5	THE SIMS 2	PCF 28

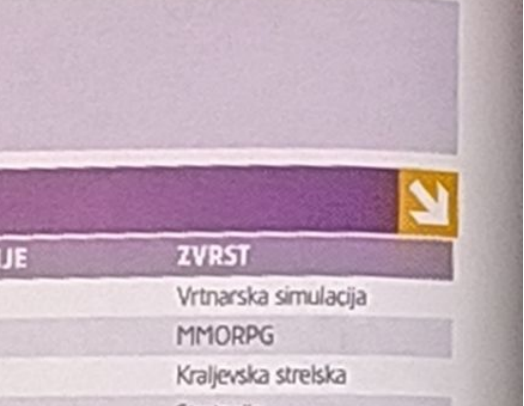
GTA: San Andreas

Tomaž Bartolj zabrede v slabo družbo – kup dekletc, ki si po posladku ne umivajo zob.

Zvrst	Strelska/Dirkalna/Simulacija mafijca
Založnik	Rockstar Games
Razvijalec	Rockstar North
Na spletu	www.rockstargames.com/sanandreas
Datum izida	Predvidevamo enkrat v letu 2005
Poslastica igre	"Vse svetle točke serije bodo še okrepljene in obogatene z novo vsebino ter svobodo."

SPODAJ Kaj je? Kaj je?! A mafijec ne sme sesti na kolo? Misliš, da to božansko telo nastane kar samo od sebe?!

DESNO Hej, poba, pazi kam meriš s tisto cevjo!



Vedno najprej poskrbi zase. Lep rek. Držal se ga bom. *GTA: San Andreas* zaenkrat še ni uradno napovedan za PC, a izkušnje govorijo, da ga lahko z nekaj zamika in izboljšavami pričakujemo tudi mi. V primeru katastrofe v obliki neprihoda naslova na PC se vsem grozilnim pismom, ki govorijo o zbujanju lažnega upanja in mrcvarjenju naših intimnih predelov, prijazno odrekamo in jih namenjamo v humanitarne namene.

Najprej se poslovite od čefurja, ki je začel preveč govoriti, in so ga pospravili. Pa-pa, Tommy. A barab je povsod dovolj in v San Andreasu (beri Kaliforniji), leglu mafijskih obračunov, drog in korupcije nas že čaka pobegli zapornik Carl Johnson, oziroma CJ za prijatelje. Za nas torej Carl Johnson. Pišejo se zgodnja devetdeseta in Carlova mater je mrtva, pokvarjeni policaji pa ljubečega sina obtožijo umora. Tako dobimo povod za ponovno popolnoma svobodno pobijanje, tokrat kar po celotni državici, sestavljeni iz treh večjih mest (različice LA, San Francisca in Las Vegasa) in unikatnih podeželskih predelov, ki skupaj zavzemajo petkrat večje področje od Vice Cityja. Prebivalci bodo pametnejši in še bolj raznoliki ter ne bodo več mirno opazovali naših kriminalnih dejanj. Praktično vsega, kar ljubimo, bo več – nova vozila (recimo kolesa), boljši vozni model, vstopili bomo lahko v več hiš in jih oropali, kolege naložili v avto in družno razdeljevali metke med narod, postavljali kazinoje za zagotavljanje potrebnih finančnih sredstev, radijske postaje bodo imele dvojno količino vsebine... Prav tako zanimivo je, da se bo CJ-evo telo spreminjalo glede na aktivnost – rasel mu bo trebušček, z vadbo boste lahko pridobili na mišični masi, celo strigli se bomo. In končno so našli nekoga, ki zna plavati.

Z nekoliko naprednejšo tehnologijo (fizikalni model, tehnika osvetljevanja...) in silno posrečenim obdobjem, je upravičeno pričakovati najboljšo igro *GTA*. Aja, večigralstvo? Nihče ne ve.

PCF

Tribes: Vengeance

Kdor visoko leta, nizko pade," pravi Tomaž Bartolj. Očitno mu je zopet zmanjkalo goriva v nahrbtniku.

Zvrst	Večigralska strelska
Založnik	Vivendi Universal
Razvijalec	Irrational Games
Na spletu	www.tribesvengeance.com
Datum izida	Božič 2004

Poslastica igre "Hitrost, ekipno delo in tisti fenomenalni nahrbtniki, ki dajo igri poseben čar."

Včasih črna ovca povrže belega jagenjčka. Temu pravimo ironija. In nekaj podobnega sedaj počnejo Irrational Games z večigralsko strelsko serijo *Tribes*. Sicer je ne naskakujejo z belim koštrunom, a tretji del bo vseeno prinesel zanimiv zasuk – poleg večigralstva, ki ostaja poanta igre, bodo v paket zavili še enoigralstvo.

Preden v slogu kojota iz *Cestnega dirkača* oči pomečete iz očesnih jamic, vzemite na znanje, da ne gre ravno za tipično samotarsko kampanjo z bedno zgodbo in dolgočasnimi liki, kot je v navadi sodobnim strelskim igram (Aljoši že trza sredinec na desni roki. Pojav opažamo od opisa *Breed* naprej). Enoigralstvo je tu, da vas pripravi na kruti svet tam zunaj.

In iz prvih delov vemo, kako zna biti svet krut! Tolikšno neprijaznost do novinca najdeš le malo kje – brez vsakršnega poprejšnjega treninga padeš v svet profesionalcev. Vse šviga, se blešči, poka in delčke tvoje razstreljene riti je mogoče najti na vsaki bilki ogromnih map. Lahkotno zastavljena kampanja, ki dobro pojasni množico pravil in igralca resnično na nevsiljiv način nauči uporabljati prednosti terena ter vsakega kosa orožja, je zato prava odrešitev.

Če prejšnjih delov *Tribes* ne poznate, dobro vemo, kaj se vam po zaslugi slik mota po glavi. Razen Natalijinega oprsja, vrčka piva in mastne pice. Pogledate levo, pogledate desno in na hitro ustvarite predsodek – posnemovalec *UT 2004*. In vzgete mimo kot Beckham pri enajstmetrovkah. Res pripadata isti zvrsti, sta konkurenta podobnega izgleda in tempa, pa vendar ima *Tribes* povsem samosvojo dušo. Kot namiguje že samo ime serije, tu ni prostora za samotarje. V tej svinjariji ste skupaj s kolegi in rit vam bo ščitilo približno enako število z orožjem obteženih manijakov, kot vam jih jo bo hotelo odpihniti. Navsezadnje dovolj pove že dejstvo, da način Deathmatch sploh ne obstaja. Daleč najbolj priljubljen je način Capture The Flag, v katerem je potrebna velika medsebojna koordinacija in marsikatera strateška odločitev. Boste nastopili obrambno in si zgradili več zaščitnih topov, ki po novem niso več samodejni, temveč z njimi upravljajo igralci? Morda se boste raje odločili za bliskovit napad, pri katerem bo prvotni cilj uničiti nasprotnikov radar in tako postati praktično neviden?

Kakopak je zelo pomembna pravilna izbira orožja, predvsem pa mojstrsko obvladovanje le-tega. Na tem področju so se razvijalci osredotočili predvsem na uravnoteženje in rezultati so jasni. Ostrostrelci lahko še vedno izbirajo žrtve iz ogromnih razdalj, a sedaj jim zmanjkuje streliva, kar jih naredi precej okornejše, pa še strelu je laže slediti. Obrambne stavbe in vozila ohranjajo podobo, ki upravičeno zbudi strahospoštovanje, a so v primerjavi s predhodniki vseeno precej ranljivejši. Izginila je puška za popravljanje, na njeno mesto pa se je vrinil neuničljiv istonamenski kovček, ki že tako noro dogajanje še za odtenek pospeši. Ali pa nekakšna različica plezalne vrvi, s katero bodo mojstri konkurirali Spider-Manu, omejitev na tri različna orožja, količina silno nevarnih granat omejena s številom namenskih skladišč, vnaprej pripravljeni kompleti opreme, ki prinašajo unikatne izboljšave...

Toda pravi zaščitni znak *Tribes* so reaktivni nahrbtniki. Ima ga vsak igralec in z njim lahko leti, skače ali "smuča" – drsi tik nad tlemi pri čemer dosega neverjetne hitrosti. Tudi z novim fizikalnim pogonom (*Havok 2*) ima ta genialnost poseben čar – pomeni praktično novo dimenzijo. Nič več le gibanja naprej–nazaj, levo–desno; krogle lahko tu dobesedno dežujejo z neba. Hkrati je rešen še problem, ki se pojavi pri velikih zemljevidih (in če kdo definira pojem velikega zemljevida, je to *Tribes*), saj ni potrebno, da za hitro premikanje uporabljate vozila – vaš naramni prijatelj vas popelje kamor želite, in to z zavidljivo hitrostjo. V tem je pa tudi posebna past – ko se zapletete v zračni dvoboj, vam težav ne delajo le natrenirani nasprotniki, ampak tudi količina goriva. Ta se sicer obnavlja, a ni neskončna. In pasti iz nekaj sto metrov... No, če želite videti rezultat, si v hladilniku oglejte maso za čevapčiče.

Tribes Vengeance je v osnovi morda res zmes *UT* in *Planetside*, a dodana mu je poštena količina povsem samosvojih začimb in navsezadnje novincem prijazno enoigralstvo. Od njega ne pričakujte nič manj kot prevzem prestola!

PCF

GLAVNA Ne glede na nujno delo, si vsakdo občasno zasluži miren sprehod po naravi. Urednik, si slišal?

ZGORAJ DESNO VRHNJA Eno izmed štirih zanimivih vozil je tank. Ki skače!

ZGORAJ DESNO SPODNJA Priložena različica Unrealovega urejevalnika pomeni gotovo poplavo domačih mojstrovin.

> **ENOIGRALSTVO JE TU, DA VAS PRIPRAVI NA KRUTI SVET TAM ZUNAJ**

TU SEM BIL UBIT

Majhna ali velika, vsaka je smrtonosna.

***Tribes* je znan po ogromnih odprtih mapah. Če jih imate radi, vam bo *Vengeance* ugajal, kajti meje bo še razširil in po zaslugi najnovejše tehnologije *Unreal* pri tem ohranil vso lepoto. A tokrat bo tudi kar nekaj manjših lokacij, podobnih na primer Koloseju – verjemite nam, da bo šlo za ultimativen test vaših spretnosti. Takega šviganja in klanja verjetno še ni bilo.**

Vampire:
The Masquerade – Bloodlines

Pijača na moj račun, je dejal Tomaž Bartolj in takoj začutil dvoje zob v vratni žili. Zabavno.

Zvrst	Igranje vlog/ Prvoosebna strelska
Založnik	Activision
Razvijalec	Troika
Na spletu	www.vampirebloodlines.com
Datum izida	Konec oktobra

Poslastica igre "Prevzem vloge krvosesa v temačnem gotsko obarvanem svetu polnem krvi. In seksi vampirke."

Kot dobri državljani čutimo, da moramo svoji domovini pomagati s pametnimi nasveti. Državna zdravstvena blagajna se prazni, gospod Keber išče generična zdravila, a nihče ni gledal v pravo smer. Še sreča da smo tu mi – Dušan, pozabi na neke cenejše alternative, našli smo brezplačno rešitev za zbijanje previsokega krvnega pritiska. Stranski učinki? No, morda nekaj malega – rast ogromnih zob in želja po sveži človeški krvi. Skratka, nič posebnega.

Brž kone je *Vampire: The Masquerade*, zmes RPG in prvoosebne strelske igre, najbolje komercialno zastavljen Troikin projekt do zdaj. Fantje zavezani izdelovanju RPG so svoje kvalitete že večkrat dokazali – so očetje serije *Fallout*, do katere pravice si trenutno lasti založnik Interplay, in več kot solidnega *Arcanum*, pa vendar se pri blagajnah še niso resnično proglasili. *Vampire* bi to moral spremeniti. Atraktivnost mu piše čez celoten obraz. Skriti vampirski svet v sodobnem Los Angelesu, akcijski prijemi, predvsem pa tehnologija Source, ki jo bomo premierno ugledali v *Half-Life 2*. Kako se upreti čemu takemu?

Vse od *Blade* (*Rezilo*) dalje se število ljubiteljev krvosesov strmo viša in v *Masquerade* bomo prevzeli ravno vlogo enega izmed Drakulinih sorodnikov. Začetek sledi stalni praksi – izberite podraso, spol, razdelite točke na posamezne sposobnosti in horuk v svet. Ta je sestavljen predvsem iz mračnih zapuščenih ulic, na katerih se bije večni boj med sedmimi klani, in izbira enega od teh vam odpre nove sposobnosti ter vas hkrati neizbežno vplete v vojno. Zavedajte se, da je ravno ta odločitev poglavitni faktor pri določanju sloga igranja, ki ga boste deležni. Resnično impresivne razlike se kažejo že pri tako preprostem opravilu, kot je vstop v zaklenjen prostor. Izberite orjaka in vrata boste preprosto podrli (ter si na glavo nakopali hudiča in pol, a ne pozabite, vi ste orjak – kaj bi se bali!), postavite se v kožo lepotice z malo večjim dekoltejem in ključ vam bodo kar podarili, ali pa k zadevi pristopite tihotapsko in ukradite ključ, spravite se direktno na ključavnico, podkupite stražarja... Čar je v tem, da lahko vsak lik poskusi s katero koli izmed naštetih taktik, a če ste vzeli grdavsa s slabim zadahom, vam osvajanje natakarja ne bo prineslo posebnega uspeha. Če pa ga bo, bomo razvijalce poslali k psihologu, specializiranem za seksualne motnje.

GLAVNA Oprostite, ker motim, a mislim, da to ni v skladu z bontonom. Hrane se ne meče po tleh.

ZGORAJ DESNO VRHNJA Zaradi podobne situacije se je neka skupina včasih imenovala Caught In The Act.

ZGORAJ DESNO SPODNJA Bomo videli, kdo bo komu puščal ugrize na vratu, punca.

> **VPLIV TEHNOLOGIJE HALF-LIFE 2 JE NEIZOGIBEN**

KRIŽIŠČE

Pri vsem tem je pohvalno, da praktično nobeno posredovanje ne pomeni napake, ampak samo izbiro drugačne poti. Morda bi nekega polizanca res morali zaščititi, ampak nemirna narava vas pripravi v mrcvarjenje njegove arterije. Prav, vaša izbira. No in morda še znak manjše neuravnovešenosti. Toda to še ne pomeni, da zato igre ne boste mogli končati. Mogoče bo postala le nekoliko težavnejša, ker ste se zamerili napačnim ljudem, po drugi strani pa ste morda dobili nove prijatelje in ugled, ki bo dal vsakomur jasno vedeti, da z vami ni heca. Če pozabimo na bratstvo in enakost, lahko zakričimo živela svoboda!

Vpliv tehnologije *Half-Life 2* je neizogiben. Vse od obrazne mimike, ki pove vsaj toliko kot gole besede, kristalno bistrih tekstur, ogromne interaktivnosti, pa do neverjetno živega sveta, v katerem je dovolj prostora za podrobnosti, kot je plapolanje plamena v vetru, naredi *Bloodlines* za najlepšo RPG doslej. Najboljša priložnost za dokazovanje te čiste moči je nedvomno boj, ki bo seveda potekal skozi prvoosebni pogled in obljublja zanimivo mešanico uporabe urokov (bljuvanje krvi, počasno dogajanje, nevidnost, igranje z možgani ljudi...), hladnega in strelnega orožja. Ob skrajno strelsko usmerjenem liku zna biti akcijski del povsem podoben izkušnji *Half-Life*, spet pri drugem bo najmočnejšo sredstvo pogovor v kombinaciji z malo čarovnije. To že brez *Vampire* obvlada večina žensk.

ARMATURNA PLOŠČA

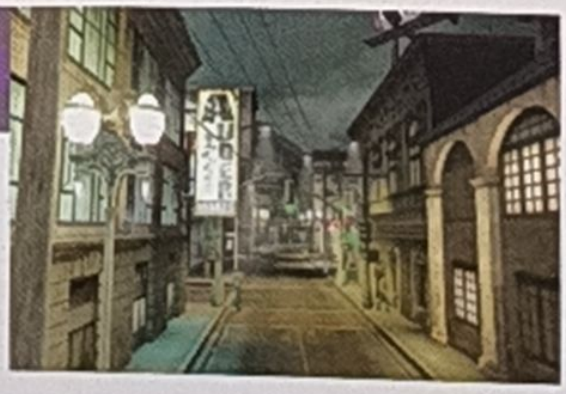
Pomembno vlogo bodo igrali tudi razni merilniki. Najbolj običajen je pokazatelj prikritosti in pri tem res ne gre zgubljati besed. Nekoliko bolj unikatne so ikone, ki prikazujejo, kakšni zakoni veljajo za vampirje v določenem predelu. Medtem ko boste ponekod naleteli na pravo mesnico, se boste morali drugje pretvarjati, da ste povsem običajen davkoplačevalec. In nato je tu še merilnik zaloge sveže krvi. Ta je za vampirje to, kar je za avtomobile bencin. Le da je nekoliko več črpalk, cene pa niso odvisne od Busheve politike. Vsak urok in posebna lastnost zahtevata določeno količino rdečega zlata in če vam ga zmanjka, se vam lahko "utrga" – lik bo začel pobijati vse okoli sebe in če boste v sektorju, kjer je hranjenje prepovedano... Ah, preberite okvir pa boste vedeli kako je s tem.

PCF

Paralelni svet

Morebitni razlog za čudaškost vašega soseda...

Vampirji iz *Masquerade* so se skozi zgodovino naučili zelo pomembne lekcije – bojevati se z ljudmi je neumno. Raje so se umaknili v zapuščene dele mesta, kjer prikrito odpravljajo žejo s krvjo nesrečnikov, ki se preveč približajo. Tam so gospodarji, drugod pa velja strogo pravilo nevidnosti. V očeh človeštva ne smejo obstajati, če pa se kakšen član spozabi in zajtrkuje kar sredi pločnika ter tako v nevarnost spravi celotno skupnost, ga čakajo sankcije. Vsako bitje ga bo začelo preganjati in verjemite, da nimajo v mislih le resnega pogovora. Zato... Pazite, kje zagrizete v vrat katere mladenke.



Axis and Allies

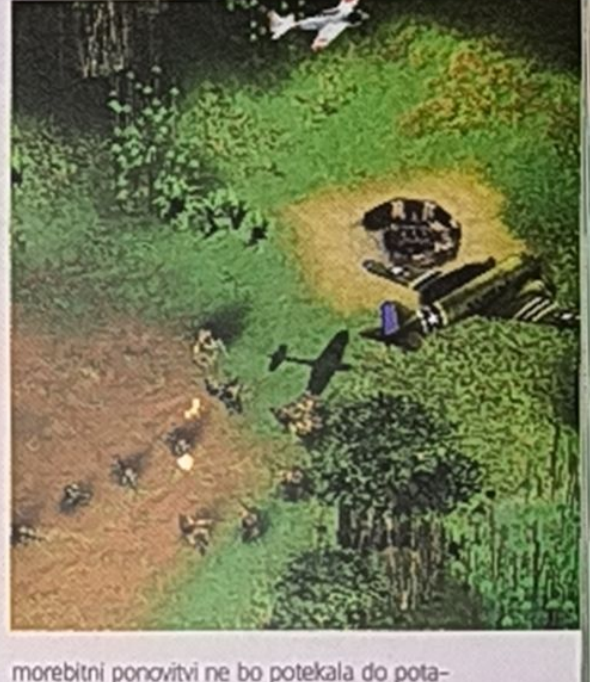
Vojni čas v formatu RTS, ki je bliskovito zbrisal London in Berlin

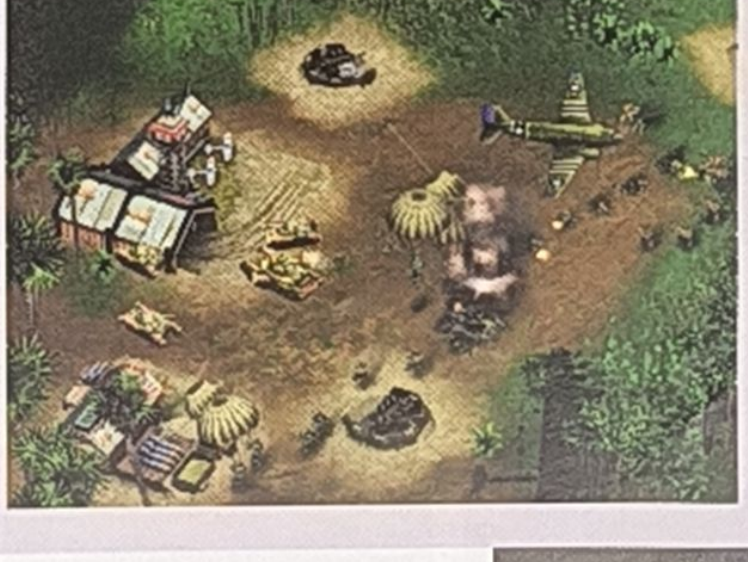
Zvrst	Realnočasovna strategija
Založnik	Atari
Razvijalec	Timegate Studios
Na spletu	www.timegatestudios.com/aa
Datum izida	Jesen 2004
Poslastica igre	"Dinamična kampanja pomeni, da bo igra vsakič drugačna, vsakič znova zanimiva."

Mineva 60 let od dneva D, velike invazije na Normandijo in velika podjetja, ki razvijajo igre, praznujejo na svoj način: izdati želijo čim več s to tematiko povezanih iger, s katerimi želijo ustvariti čim več dobička... na račun več milijonov umrlih v 2. svetovni vojni. Ne da smo potrti zaradi tega, ampak tako želimo pač uvrstiti to igro v pravi kontekst. V istem vojnem kotlu imamo igre kot so *Midway, Call of Duty, Medal of Honour, D-Day* in Atarijev *Axis and Allies*.

Če morda podrobneje spremljate igričarsko sceno, vam je verjetno znano (če vam ni, vam bo pa pravkar), da *Axis and Allies* temelji na "analogni" igri Larryja Harrisa z istim naslovom, v kateri lahko igrate vlogo majorja v 2. svetovni vojni: ameriškega, japonskega, ruskega, angleškega ali nemškega. Če izberete zaveznike, seveda doživite danD, Iwo Jimo, bombardiranje Berlina in nenazadnje Nagasaki in Hirošimo. Če pa izberete kampanjo sil osi, vodite Nemce skozi trdno obrambo pri izkrcanju pri Normandiji in vzhodni fronti, ter sodelujete pri napadu na Veliko Britanijo, preden zaključite kampanjo na zadnjih ozemljih zaveznikov... kjer koli bi pač naj to bilo. Zanimivo, da zaradi specifične umetne inteligence in dinamičnega kampanjskega načina nobena vaša igra ob morebitni ponovitvi ne bo potekala do potankosti enako, za kar boste potrebovali pravo taktiko in napete možgane.

Kljub temu, da izvira iz papirnate igre, ni samo preprosta taktično strateška igra; vsebuje namreč tudi elemente ekonomskega managementa, skrb za nabavo orožja, interakcijo s ključnimi osebnostmi tega časa in intenzivno online igranje skupaj z izdelovalcem scenarijev. Ne preostane nam drugega, kot da komaj čakamo. **PCF**





DESNO Očitno igra pozna orožja in letala. Ah, komaj zadržujemo naše navdušenje.

SPODAJ No, pa imate padalce. In par čevljev.

Fahrenheit

Aljoša Hancman se najprej čudi nenavadnemu naslovu, kasneje pa še nenavadni vsebini.

Zvrst	Akcijska pustolovščina
Založnik	Vivendi/Sierra
Razvijalec	Quantic Dream
Na spletu	www.fahrenheitgame.com
Datum izida	1. četrtina 2005
Poslastica igre	"Šlo bo za pravo dramo/srhljivko/triler na zaslonu vašega monitorja."

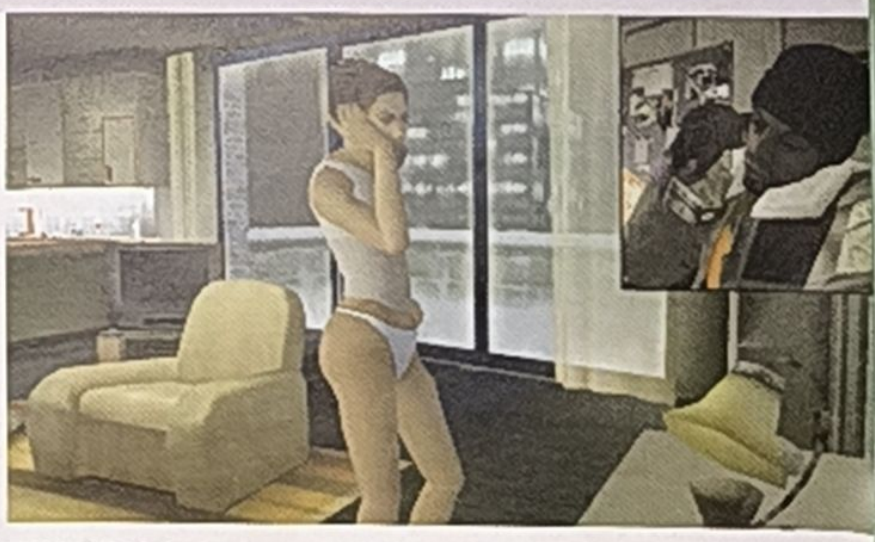
Govora je o zelo čudni sorti igre in glede na to, da razvijalci niso ravno radodarni, kar zadeva podrobnejše informacije, smo glede izida *Fahrenheita* samo še bolj na trnih. Poskusili smo z grožnjami, podkupovanjem, najemanjem dvestokilogramskih, po hrbtu poraščenih "prepričevalcev", pa smo izvedeli le, da ne gre za adaptacijo dokumentarca Michaela Moora *Fahrenheit 9/11*. Ne, ne, saj se šalimo.

Igro boste začeli v vlogi Lucasa Kana, uvod pa bo temačno usekan, kolikor se le da. Kot Lucas vstopite v stranišče neke restavracije in tam mrtvo hladno razmesarite nekega ubožca, ki si je ravno umival roke. Ko se zbudite iz zamaknjenosti, vam ni jasno, kaj vas je obsedlo, zato se odločite za strateški pobeg s kraja zločina. Tu stopi na sceno izvirnost, ki bo glavni adut *Fahrenheita*. Zaslon se bo razdelil v dva dela, v enem boste opazovali ubogega Lucasa, v drugem pa notranjost restavracije.

Zanimive bodo tudi vizije, ki jih bo vaš lik dobival v glavo. Tako se vam bodo jutro po prej omenjenem "manjšem incidentu" nenadoma v glavo zasidrale slike policaja, ki trka na vaša vrata z nalogom za preiskavo. Kar seveda ni dobro. Preden se to v resnici zgodi, bo treba ukrepati. In od vaših dejanj bo odvisno, kako se bo zgodba od tu naprej odvijala. Lahko boste moža v modrem mirno pričakali z oknavljenimi rokami in mu razložili, da je prišel tisti čas v mesecu, ponovno pobegnili ali pa poskušali pravočasno odstraniti vse dokaze.

Vemo, da bo igra poleg pustolovskih vsebovala tudi akcijske elemente in da vas bo zgodba pospremila skozi izseke življenj štirih do petih ljudi. In nobeden izmed teh izsekov ne bo posebej lep, saj se New York utaplja v valu nerazložljivih zločinov.

Inovativnost je dandanes vsekakor lepa čednost v svetu računalniških iger. Quantic Dreams so se na to pot že drznili podati z igro *Omikron*, vendar takrat, kljub temu, da so v njo vključili Davida Bowieja (ali pa ravno zaradi tega), niso požeti ne vem kako gromkih aplavzov. Tokrat zna biti drugače. Držimo pesti, da imamo vse členke bele. **PCF**



ZGORAJ Takšni prizori so samo še en razlog več, da se bo igra dobro prodajala.

SPODAJ Igra je na letošnjem E3 pobrala nagrado za najbolj inovativno igro.

Shellshock: NAM'67

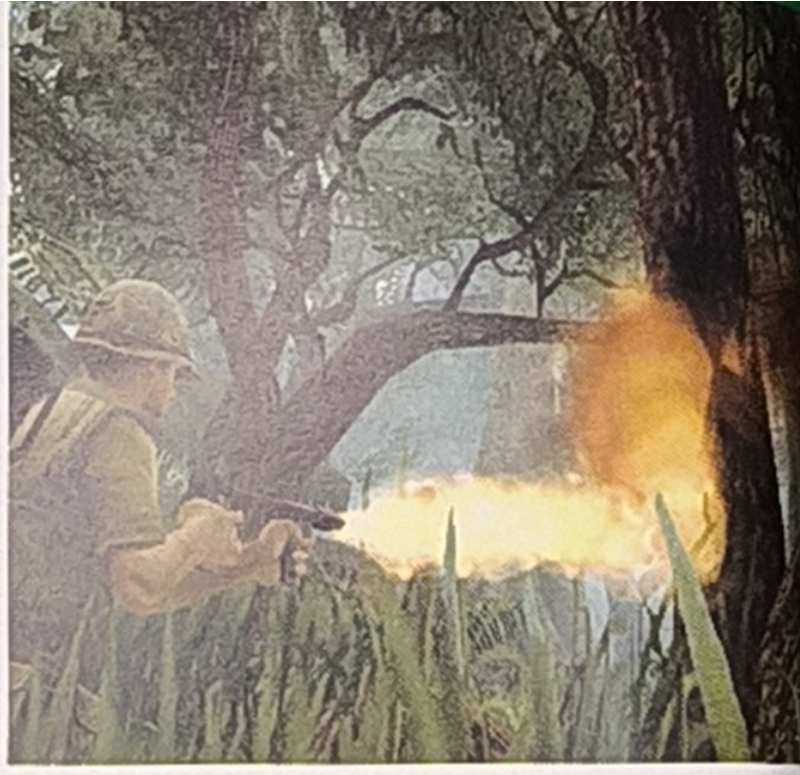
Tomaž Kotnik obžaluje dejstvo, da ne more igrati kot rumenokožni Vietnamec.

Zvrst	Pripovedna akcijska
Založnik	Eidos Interactive
Razvijalec	Guerrilla
Na spletu	www.eidosinteractive.com/gss/legacy/shellshock
Datum izida	August
Poslastica igre	"V navzkrižnem ognju bomo lahko odstranjevali protipehotne pasti."

Leto 1967 ni bilo zgolj leto cvetja, proste menjave seksualnih partnerjev in zadevanja s poplavo psihedeličnih drog. Vojna v Vietnamu je bila realnost in na stotine mladih mož je bilo vsak dan vpoklicanih v boj proti zlateničnim komunistom nekje na drugem koncu sveta in preko dveh oceanov, gledano z leve proti desni. Četudi so prepluli zgolj enega, so pravljice o junaških dejanjih njihovih dedov iz velike vojne kaj kmalu zbledele, ko jih je pričakala gverilska vojna, umazana in krvava, ne da bi konkretno vedeli, za kaj pravzaprav gre.

Shellshock: Nam'67 nas bo popeljal v nevarnost vietnamske vojne, nas pahnil med žužkocvetno grmovje polprehodnih gozdov in nam pokazal, da Američani še zdaleč niso bili takšni frajerji, kot sami radi poudarjajo v hollywoodskih filmih. Za slavo domovine se boste tako spoprijeli s tihim sovragom, globoko v džunglah Vietnama. Kot rekruta vas bodo pahnili skupaj s še večjim zelencem na mislijo tipa najdi in uniči, kar vam bo služilo kot uvod v igro in neke vrste vodnik pri kasnejšem igranju, dobili pa boste tudi vpogled v stopnjo realizma. V igri ne boste superjunak ali ramboidni komandos, zmogli boste prenašati le en pravi "gvir" in mogoče še kakšno lažje orožje za pasom, v kombinaciji z granatami. Standardna vojaška oprema torej, na katero bo potrebno paziti, saj boste drugače precej časa zapravili med brskanjem okoli padlih tovarišev in boste iz njihovih žepov kradli vse, kar bi približno dišalo po smodniku, četudi jim bo treba iz razmesarjenih hrbtov spraskati krogle, ki so jih v dar dobili od sovražnika. Izbira pravega orožja v pravem trenutku naj bi prav tako doprinesla igralnosti. V večini misij vas bo v vseh pogojih rahlo ščitil lasten vod, vsekakor pa se bo glavno dogajanje sukalo okoli vas. Dodajte k temu še pasti, nastavljene po tleh, in adrenalin bi znal brizgniti skozi kakšno žilo. Igra bo neposredno krvava, kri in udi bodo leteli naokoli, saj brutalnost razvijalcem očitno ni tuja, stopnje pa so izdelane lepo in podrobno, vsaj tako se zdi na prvi pogled. Če k vsemu naštetemu dodate še zvok in glasbo iz tistega časa, verjamemo, da bomo kmalu uzrli uspešnico.

PCF



ZGORAJ Zdaj vestè, kdo je kriv za gozdni požar.

LEVO "Od daleč se mi je zdelo, da je medved..."

Immortal Cities: Children of the Nile

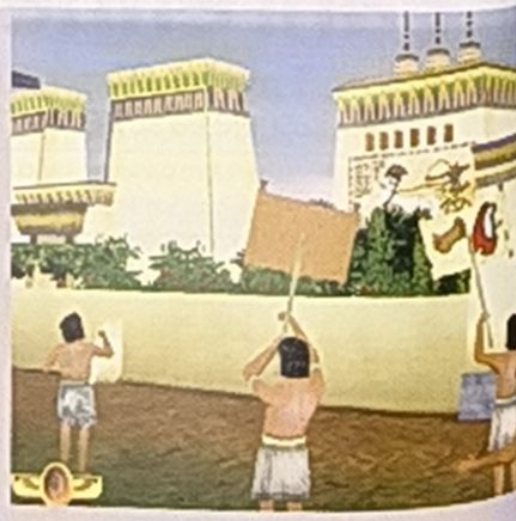
V igri, ki naj bi bila mešanica iger *The Sims* in *Civilization*, se Tomaž Kotnik počuti domače.

Zvrst	Strategija
Založnik	Myelin Media
Razvijalec	Tilted Mill
Na spletu	www.immortalcities.com/cotn/
Datum izida	Jesen 2004
Poslastica igre	"Še ena igra, v kateri bomo igrali vsemogočnega vladarja (upamo, da ne kake zablojene civilizacije)."

Izpod tipkovnic in ostalih strojnih pripomočkov razvijalcev prihaja igra, ki se ji trenutno ne obeta nič dobrega, če ne bo prepričala z izvirnostjo ali pristopom ter seveda s privlačnostjo. Tilted Mill ne veljajo ravno za razvijalca svetovnega formata in velikih naslovov, čeprav jedro njihove ekipe predstavljajo ljudje, ki so ustvarili serijo iger *Lords of the Realm* in *Cesar*, kot tudi njegovi predelavi *Zeus* in *Pharoah*. Ste zdaj spremenili mnenje? In želijo se zapisati v zvezdnato nebo Egipta z naslovom *Children of the Nile*, ki naj bi bila nekakšna mešanica gradnje mesta v realnočasovnem slogu, upravljanja s podložniki v slogu *The Sims* in globokih potez igre *Civilization*. To samo po sebi še ne zagotavlja uspeha, pa recimo, da so pritegnili našo pozornost. Kar nemara zagotavlja njihov uspeh, je upravljanje. Vsakega podložnika v igri bo program obravnaval posebej kot popolno navidezno osebo, ki nekje živi, dela in ni le del statistike. Vsako domovanje bo gospodinjstvo in vsak družinski član bo imel ime, svojo vlogo ter prostor v rodovniku, na drevesu generacij. Lahko jih boste videli pri vsakodnevnih opravilih in neumnostih, ki jih bodo počeli. Kako se bodo obnašali, pa bo popolnoma odvisno od načina vašega upravljanja z mestom, kar je dovolj logično, kajne?

ZGORAJ DESNO Delavci stavkajo! Hieroglifa noge in vaše riti sta precej zgovorna.

SPODAJ Tole gotovo ni četrt, namenjena revežem in običajnim delavcem.



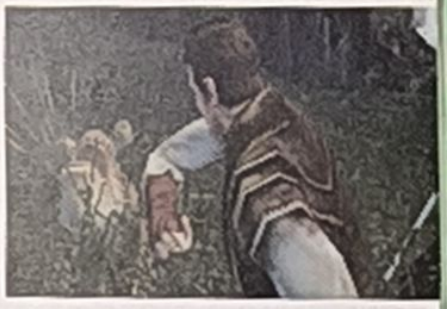
Ponudba in povpraševanje bosta velikega pomena. Nekaj virov boste lahko našli v bližini mest, za posebej uspešno vodenje pa bo potrebno cesarstvo razširiti. Ustvarjali boste lahko dobrine tistega egipčanskega časa, kot so orožje, kozmetika in nakit, svoje trdnjave boste postavljali na strateška mesta in pregled boste imeli nad rudniki, ki so pod vašo neposredno oblastjo. Razvoj mesta bo prav tako zelo pomemben in kaj kmalu boste uzrli vse od elitnih četrti do delavskih domov. Ostale stvari, s katerimi se boste spopadali, so še lokalna uprava, religija in gradnja. Grafično igra zaenkrat izgleda lepo in dovolj dodelana, z veliko elementi, ki dodatno pripomorejo k ambientu in pri *PCF* že kmalu čakamo, kdaj se bomo lahko podali v stari Egipt.

PCF

Knights of the Old Republic 2: The Sith Lords

Stara šola se vrača z novimi prijemi. Tomaž Kotnik komaj čaka...

Zvrst	RPG
Založnik	LucasArts
Razvijalec	Obsidian Entertainment
Na spletu	www.lucasarts.com/games/swkotor_sithlords/
Datum izida	1. četrtina 2005
Poslastica igre	"Igračkanje s Silo... kljub temu, da Kamasutra še vedno vodi pri igračkanju s ta pravo Silo."



Igrarija *Star Wars Knights of the Old Republic 2: The Sith Lords* ima dolg naslov kot pravkar opažamo sami in opažate vi, ki pričenjate z branjem te napovedi. Kronološko gledano se igra prične pet let po prvem delu serije in celotnem direndaju okoli Darth Malaka, s prisrčno finto v zapletu, saj igralci ne bodo pahnjeni v škornje osebe, ki bi se lahko ponašala z dediščino Sith Lordov. Igro boste pričeli igrati, ne zavedajoč se svojih resničnih potencialov, vseeno pa enkrat vmes izvedeli, da vas je zbornica Jedijev izobčila enkrat v vaši burni preteklosti. Tako boste morali na novo predramiti Silo, ki se skriva nekje v vas, preden boste začeli stopati po poti, ki vas bo vodila na Svetlo ali Temno stran.

Ker predstavljate edinega preživelega potomca Jedijev, ki je nekako ušel velikemu genocidu v preteklosti, se bo v vaših rokah znašla tudi usoda univerzuma, pot do resnice in ponovnega zaupanja v svetost Jedijev pa bo polna nevarnosti in skušnjav. A to le ne bo držalo za ves čas igranja, saj boste kaj hitro izvedeli, da je še en Jedi preživel pomor in igra bo dobila temu primeren zaplet.

O zgodbi bomo v prihodnjih mesecih slišali še marsikaj, saj prvi del serije *KOTOR* velja za enega najboljših iger RPG, in glede na fanatično podporo zaljubljencev v *Star Wars* po svetu, ne kaže kaj hitro slutiti, da bi razvijalcem spodletelo pri ustvarjanju še ene odlične igre s tematiko pojanja čez rob vesolja in udrihanja s svetlobnimi meči po vsem, kar približno diši po nevarnosti.

GLAVNA Če bo en odpirač za konzerve premalo, lahko brez težav uporabite dva.

ZGORAJ "Rade volje bi ti odsekala glavo, pa ne vem, kje se začne.."

ZGORAJ SREDINSKA Če se že greš jedija, moraš biti tudi primerno oblečen. Halje so zadnje čase "in".

ZGORAJ DESNA Gobce sovragov boste s pestjo zadevali tudi v naravi.

"RAZREDI JEDIJEV BODO V IGRI DOBILI NOVE PRIPADNIKE"

Zgodba bo popolnoma v vaših rokah, kar je bilo čutiti že v prvem delu in treba je priznati, da nam je bilo to skorajda najbolj všeč. Svoboda pri izbiri poti in ciljev kot tudi sama igralnost, realnočasovni boji, ki jih je možno v vsakem trenutku ustaviti in porazdeliti vloge med člane družčine, da bi se nato lahko iz boja izvlekli s čim manj praskami in potolčenimi koleni. Seveda lahko pričakujemo tudi nekaj sprememb v vmesniku in pri ustvarjanju ter modificiranju orožja. Določene predmete boste lahko razstavili in njihove dele uporabili v kombinaciji z drugimi ter tako prišli do posebej močnih orožij ali temu podobnih zadevščin. Nadgrajevati bo možno tudi svetlobno sabljo, kjer so razvijalci dodali nekaj dodatnih odprtin za modifikacije.

Igro boste lahko pričeli na več možnih načinov, kot moški ali ženski lik svetle ali temne strani, možnosti pa bo še več. Kot bo tudi več moči, ki jih boste lahko z uporabo Sile trosili naokoli. Ena izmed njih je t.i. Force Sight ali Vid, ki vam razkrije celo nagnjenje posameznih likov h kateri izmed strani v igri (Svetli ali Temni) poleg tega, da boste lahko te like videli skozi stene, kamenje in še kaj.

Možnosti za načrtovanje popolne strategije v boju bo torej veliko. To pa še ni vse, kajti razvijalci nam obljubljajo še več novih moči na vpogled in uporabo, nemara bodo primer še Force Clairvoyance (jasnovidnost), Force Crush (silno drobljenje), Force Rage (ponoritis) in celo Battle Meditation (meditacija med bojem), sila, ki jo je Bastilla uporabila med finalnim bojem zadnjega dejanja prvega dela. Force Clairvoyance je še posebej zanimiva lastnost, saj boste lahko videli dogodke, ki se naj bi v prihodnosti šele zgodili, in sicer v obliki hitrih prebliskov. Zelo zanimivo.

Razredi Jedijev bodo v igri dobili nove pripadnike, in sicer v pojavah Jedi Watchmana (čuvaja), Jedi Mastra (mojstra), Jedi Weapon Mastra (mojstra orožja), Sith Assasina (morilca), Sith Marauderja (plenilca) in Sith Lorda (gospodarja). Koliko bo to prispevalo k raznolikosti igre in faktorju ponovitve izkušnje, lahko zgolj ugibamo, ne dvomimo pa, da bo malo tistih, ki bodo igro preigrali samo enkrat. A to zna biti megalomansko početje, saj se boste v igri potikali po sedmih velikanskih svetovih, izdelanih s podobno vestno tehnologijo kot v prejšnjem delu serije. Igra seveda že zdaj izgleda impresivno, grafični pogon ostaja zvest predhodniku, deležen pa je bil nekaj novih modifikacij in potegov s pilico, kar naj bi pripomoglo k bolj gladkemu gibanju in prikazovanju dogajanja ter okolja. Če k temu dodamo še kopico vremenskih in svetlobnih učinkov, verno, da nas in vas čaka igra, ki je ne bomo tako kmalu pozabili. **PCF**

SOLDIERS™

HEROES OF WORLD WAR II

POVELJUJTE ZAVEZNIKOM ALI SILAM OSI - VEČ KOT 100 VOZIL IN OROŽJ - POPOLNOMA INTERAKTIVNA OKOLICA - MOŽNOST UNIČEVANJA BOJIŠČA - 30 NAPETIH MISIJ
DVA NAČINA NADZORA - NESKONČNO POTI DO ZMAGE - ZVITA UI SOVRAŽNIKOV - RAZNOLIK IN ULTRA NATANČEN TEREN - EKIPNI IN BORBENI VEČIGRALSKI NAČIN

DOBRI MOŽJE BODO PREMAGALI VSE ZAPREKE

Akcija in strategija sta vaši zaveznici v tej junaški pustolovščini v 2. svetovni vojni.

PC CD

Distribucija in prodaja:

VideoToP

1C COMPANY

www.codemasters.co.uk/soldiers

Igro lahko že kupite v vseh bolje založenih trgovinah z računalniško opremo.

Codemasters®
GENIUS AT PLAY™

© 2004 1C Company, Best Way Company and The Codemasters Software Company Limited ("Codemasters"). All rights reserved. "Codemasters"® and the Codemasters logo are registered trademarks owned by Codemasters. "Soldiers"™, "Heroes of World War II"™ and "GENIUS AT PLAY"™ are trademarks of Codemasters. All other copyrights or trademarks are the property of their respective owners. Developed by Best Way Company. Published by Codemasters.

To pa je umazanija... Hišnik bo znorel.

ZGORAJ: Ti injekcijski nestvori se najbolje odzivajo na strel v glavo.
VRHNJA: Če boste potrpežljivi, se bodo bitja pobila kar med sabo.

The Suffering

TRETJEOSEBNA AKCIJSKA Razlog št. 7, da ne kršite zakona: čakanje na smrtno kazen čisto zares ni prijetno, ugotavlja Barbara Banovič.

Založnik Midway Razvijalec Midway

Izguba spomina je izhodiščna točka igre, a čemu služi? Če odmislimo očiten povratek v realnost (ker ste slednjo gladko pozabili), je jasno, da razvijalcu služi za "veliko razkritje", trenutek, ko je vse pojasnjeno.

The Suffering si ne zasluži svojega naslova. Gre za zgodbo o hrustu z ogromnimi zalizci, ki je obsojen na smrt, ker je do smrti pretepel svojo ženo, utopil enega sina in drugega zabrisal skozi okno stolpnice. Težava je samo v tem, da se glavni junak ne spomni čisto ničesar, zato je precej slabe volje. Prvi razlog za to slabo voljo se verjetno skriva že v sadistični odločitvi njegovih staršev, da mu bosta dala ime Navor. Dobro, Torque se bolje sliši, a gre vseeno za fizikalno količino. Mogoče bi se njegovo življenje drugače obrnilo, če bi se poročil z gospodično Silo, a mu to krvavo očitno ni uspelo.

Drug problem g. Navora pa je potres v kaznilnici, v katero ga premestijo, ki izvrže celo hordo hudo nadležnih in krvi žejnih bitij. Drugi sotrpini na oddelku umrejo takoj, sledijo jim pa tudi čuvaji v zaporu, g. Navor pa po nekem čudežu preživi in se odpravi reševati tisto, kar je rešiti mogoče, in obračunati (ali pa tudi ne) s svojo temno platjo.

Med prebijanjem iz zapornišk ega kompleksa vas bo preganjala serija epileptičnih prebliskov in srhljivih sublimnih slik z "druge strani", ki spremljajo standardno tretjeosebno bojevanje. Gre za prav neverjetno učinkovito odvračanje pozornosti in je prav zares grozljivo. V enem trenutku si človek mirno ogleduje posnetke varnostnih kamer, da bi našel izhod, ko zagleda približujočo se senco. Urno se obrne s pripravljenim orožjem, ko ga pričaka samo prazna soba... Ali pa ugleda dva preživela zapornika, ki se pritajeno pogovarjata, v naslednjem trenutku pa sta v sobi samo njuni, okrvavljeni in na pol presekani trupli, ki bingljata pod stropom.

Igralni sistem je... recimo, da je "zanimiv". Kar zadeva uboganje ukazov, bi se g. Navor lahko marsikaj naučil iz cele serije precej starejših iger. Najbolj boleč primer tega je streljanje med premikanjem – večopravilnost za tega domnevnega večkratnega sadističnega monica ni ravno znan pojem. Dnevnik, ki ga ta fizikalna količina tovori s seboj, je čisto očitna dekoracija, saj vsebuje samo opise pošasti in duhov, ki jih srečujete po poti, zemljevidi pa so absolutno neuporabni, ker stopnje niso dovolj kompleksne, da bi se vam uspelo izgubiti.

Veliko razkritje številka ena: vse skupaj je dovolj, da bi se vam lahko popolnoma zmešalo. In se vam tudi zmeša. Ko prebliski in nasilna srečanja prve vrste z grozljivimi pošastmi zahtevajo svoj davek, začnete polniti indikator "insanity meter". Ko je ta poln, se lahko tudi sami spremenite v besnečo pošast s kosami namesto rok. Besno udrihanje po gumbu na miški vas spremeni v pravo furijo, ki pred sabo pometa z vsem, tako z ljudmi, kot s pošastmi.

In tako se približate velikemu razkritju. Ali je vaš alter ego ubil vašo ženo in otroka? Ali ste se spremenili v pošast, jih zaprosili za nežen objemček in jim pri tem pomotoma odsekali kak ud ali šest? To so vprašanja, na katera iščete odgovor...

Če ste upali, da vam bomo dali kak odgovor, vas moramo razočarati. Ti so namreč trije, razkrijejo pa se v eni od zaključnih sekvenc igre, katerih vsebina je odvisna od načina, ki ste ga ubrali med igranjem. Igrate lahko namreč tako, da ste požrtvovalen človeček, ki se žrtvuje za druge in tvega vse, da bi sotrpine v zaporu spravil na varno, kot hladnokrvna rit, ki najprej poskrbi zase in se ne zmeni za prošnje pomoči potrebnih, lahko pa ste pravi krvoločni klavec, ki pred sabo pokosi vse, kar miga, pa naj bo to pošast, zapornik ali paznik.

Veliko razkritje številka dve: na koncu drugega dejanja se *The Suffering* odpove grozljivim težnjam in moreči klavstrofobiji. Sname si masko in pokaže svoj pravi obraz. In ta je grd kot smrtni greh: gre za pankrta Maxa Payna in Lare Croft. Tukaj boste začeli čutiti mačka po predelavi s konzol – neskladja, neizvedljive scenarije in neokusne uganke, katerih osnova je debilno prestavljanje zabojev in avtomatov za pijače.

Ta zapor se je zataknil v kakovostnih vicah. Pošasti so prekrasen skupek sluzi in kovine, atmosfera je napeta, zgodba večplastna in igra vam bo kar pogosto postavila kocine pokonci. A ne trudite se še s klicanjem izganjalca hudiča – ta igra nima nobene duše. **Barbara Banovič**

OGLEJTE SI ŠE TO...

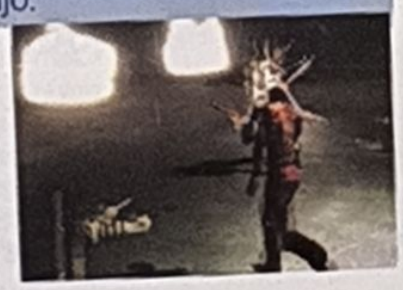
>> **System Shock 2**
EA
>> **Max Payne 2**
Rockstar
>> **Hitman: Contracts**
Eidos

"PREGANJAJO VAS EPILEPTIČNI PREBLISKI IN GROZLJIVE SUBLIMNE SLIKE"

Ogromna pošast svoje frustracije strese na najmanjšega, ki ga lahko najde.

Norija
Živci lahko tudi popustijo.

Eden od bolj srčkanih učinkov v igri (s tem seveda mislimo, da je odvratno nasilen in močno neprijeten) je, ko se iz Hulkovskega alter-ega spremenite nazaj v bolj umirjenega domačega mesarja. Vaš lik je prekrit s krvjo in resnično pretresen nad tem, kar je doživel.



Min PIII 1 Ghz, 128 Mb RAM, 32 Mb 3D kartica
Opt P4 2Ghz, 256Mb RAM, 64Mb 3D kartica
Večigralstvo Ne podpira
Na spletu www.thesuffering.midway.com

PCF 72% "Občasno grozljiva, a po večini neškodljiva pustolovščina."

Joint Operations Typhoon Rising

Ah! Ali ne morete počakati, da bi še mi odstrelili vsaj kakšna vrata?!

PRVOOSEBNA VEČIGRALSKA STRELSKA Dobro jutro, Indonezija! Vremenska napoved za danes obljublja toploto in vlago ter 100-odstotno možnost gverilskih spopadov.

Založnik Novalogic Razvijalec Novalogic

OGLEJTE SI ŠE TO...
>> **Battlefield 1942** EA
>> **PlanetSide** Sony Online Entertainment
>> **Unreal Tournament 2004** Atari

Nikar ne recite besede na "t". Saj veste, na koga mislimo. Oni so vsepovsod. Skrivajo se v smetnjakih, pod krilom vaše stare mame, plavajo po kanalizacijah... Pripravite se na: t...t...teroriste! Saj vemo. Ta strah! Ta groza! Ta, ta... popoln teror! K sreči *Joint Operations* niti ne pomisli, da bi izkoriščala trenutno svetovno situacijo in vas obremenjevala s kakšnimi moralnimi dilemami. Ne, ne, nobenih teroristov ni. Res je, da gre za ekipno zasnovano večigralsko akcijsko strelsko igro s silami Delta Force, za katere nam priročnik razloži, da so njihove glavne naloge protiteroristične akcije, SAS ("pogosto vadijo skupaj s protiterorističnimi enotami"), nemškim KSK ("pogosto izvaja protiteroristične naloge") in avstralskim SASR ("aktivni v boju proti terorizmu") v glavnih vlogah, a vse je v redu! Poglejte, indonezijski borci za svobodo, ki so njihovi nasprotniki, imajo namreč o občutljivem političnem vprašanju popolnoma enako mnenje. "Mi nismo teroristi," kričijo. Oooh, potem je pa v redu. Ali ni čudovito, ko se vsi razumejo?

SPODAJ Zastava je samevala celo uro in čakala princa na belem konju, ki jo bo ukradel.

MEDTEM, V INDONEZIJI

Joint Operations je povsem enostavno opisati. Predstavljaje si jo kot odločnejšo, sodobnejšo različico igre *Battlefield*, pa ne boste daleč od resnice. Vsebuje sicer nekaj malega enoigralstva, a samo v obliki precej osnovnega urjenja, ki postreže le s spoznavanjem orožij, okolja, morda še nabora tipk, kaj dlje pa ne seže. Morda so za to delno krivi tudi neumni računalniško vodeni nasprotniki, a zdaj že drezamo v stvari, ki niso pomembne. *JO* je pač popolnoma večigralska igra, postavljena v od vojne močno prizadeto Indonezijo, predvsem njene goste pragozdove, in je do roba napihana z akcijo. Če jo želite zaužiti kot se spodobi, brez internetne povezave niti slučajno ne bo šlo. Medtem ko igre kot je *Unreal Tournament* večinoma podpirajo 12 do 32 igralcev, strežniki *Joint Operations* naenkrat gostijo po kar 150 v helikopterjih brzečih oglednikov, ki samo čakajo na priložnost, da vas prerešetajo skozi goste krošnje, njihovi kolegi na tleh pa hkrati pripravljajo masivne napade na bunker, ki služi kot odlična obrambna točka.

Za razliko od *Planetside* ne sodelujete v celotni vojni. Prisotna je nekakšna zgodba o korajžnih upornikih, ki nenehno merijo moči proti elitnim svetovnim enotam zadolženim za vzpostavljanje miru. Še enkrat poudarjamo: nobenega terorizma! Kakor koli že, vse to obrobno govoričenje je pozabljeno v trenutku, ko se povežete na spletni servis Novaworld. Vsako igro si lahko predstavljate kot bojevanje na različnih, le malo oddaljenih otokih, načini pa segajo od precej običajnega ekipnega Deathmatcha do precej bolj navdahnjenega načina Advance and Secure (napreduj in zavaruj). Ta je v osnovi pravzaprav Capture and Hold (zavzemi in obdrži), a s spretnimi dodatki, ki akcijo razpršijo na celotno moštvo in ne dovoljujejo, da bi si vso slavo prislužili volkovi samotarji. Morda najpoglavitnejše je pomanjkanje zastave, ki bi jo morali ukrasti, ali stikala, na katerega bi bilo potrebno pritisniti – v določeni okolici morate enostavno imeti več vojakov kot nasprotne sile. Bolj kot sodelujete, hitreje vam bo uspelo – in hitreje kot točko zavzamete, hitreje jo lahko začnete uporabljati kot mesto ponovnega vstajenja po metku v glavo. Če ne drugega, to spodbuja vsaj taktiko v stilu: "Hej Lojze, Avguštin, Mici pejmo zavzet tistole točko B. Mici, B, ne D!" in uporabo vozil v nekoliko bolj prefinjene namene kot zgolj mobilno težko orožje. Obstaja celo nagrada za dobre voznike – pod "dobre" ste šteti, če vam uspe na določeno mesto pripeljati kolikor toliko nepoškodovano posadko, ki nato začne uspešno pospravljati sovražnike.

VOZNI PARK

Tukaj boste zaman iskali skuterje; gre za resno gverilsko vojno in igra poskuša slediti realistični smeri, zato ne smete biti presenečeni, da ne vsebuje nikakršnih odbitih zadev kot so na primer raketni nahrbtniki. Terenci, tovornjaki in razni napihljivi čolni so transportna sredstva, ki jih lahko najdete na tleh, v zraku pa se lahko občasno poigrate s precej bolj glamuroznim chinookom in pestrim naborom drugih helikopterjev. Če ste silno pogumni ali pa silno naivni (kar je, gledano iz prave perspektive, velikokrat isto) se lahko vkrcate na eno izmed ptic gro-

ma, zgrabite strojnico, upravljanje helikopterja in svoje življenje pa položite v roke soigralca – če naletite na slabega voznika, se pripravite na tresljaje in neprestano vrtenje, ki vam bo popolnoma onemogočilo kakršno koli posredovanje iz zraka. Boste pa morda dobili občutek, da boste vsak čas namesto smrtonosnih raket in odmerkov svinca iz zvestega AK-47 na igralce začeli usipati nekoliko manj življenju nevarno vsebino želodca.

Joint Operations ni za šibke srčke. Vaša prva tekma bo podobna slonu v trgovini s porcelanom – zaradi vse nerodnosti obstaja možnost, da vas bo kateri od bolj izkušenih sotekmovalcev iz usmiljenja ubil. Bodite potolaženi – s takim odnosom ne bo nikoli dosegel statusa nove Marije Terezije. Sicer pa morate takega nestrpneža delno razumeti. Dogajalo se vam bo namreč, da boste sedli v helikopter, ga zapeljali čez zaliv in celotno posadko v pičlih petih sekundah spremenili v srednje zapečeno meso. Pri tem boste z očkami utripali kot mlad teliček in se prepričevali, da vas je nekdo ugonobil s čarovnijo.

Resnično zanimivo se je lotiti boja, v katerem igralci uporabljajo temeljit načrt delovanja ekipe od samega začetka, če pa ostanete sami ali samo slepo sledite črednemu nagonu, zna faktor zabavnosti močno pasti. Za vse, ki bi radi takoj po prihodu na mapo prijelo prvo krepelo in z njim otvorili zasebno klavnico, bo mnogo primernejši kakšen precej arkadnejši način Onslaught iz *Unreal Tournament*. Vsekakor je občasno nezanimivo brezglavo divjanje bolj krivda igralcev samih kot pa igre. *Joint Operations* namreč vsebuje lep nabor orodij, ki omogočajo mnogo več kot le osnovno streljanje – poveljniški pogled s celotnim zemljevidom, kontrolne točke in celo vgrajene mini čete znotraj vaših vrst. Zanka je vse ostale prepričati, da sledijo vašemu načrtu. Povedano preprosto, je *JO* najboljši kadar se vključi resnično veliko igralcev (pokrajine so visokim številkam primerno ogromne), ki se goreče borijo za svojo ekipo. A lahko se vam zgodi tudi, da dobite hordo skoraj sto podivjanih, a močno oboroženih juncev. In če zmorete vse te tele(ali)bane uskladiti v delujočo armado, vam svetujemo, da se kar napotite na najbližjo vojaško izpostavo in se prijavite za generala Nata. Morda časi za ta poklic res niso najbolj ugodni, a vsaj čakanja ne bo preveč. In ko smo ravno pri čakanju – *Joint Operations* ima zaradi množice igralcev in ogromnih svetov precejšnje težave z zastoji. Če smo čisto pošteni, je v času nastajanja članka sicer precej strežnikov namesto celotne igre poganjalo večigralski demo, a tudi sedaj je jasno, da niti po morebitni optimizaciji ne bo šlo brez odstranjevanja velike količine ne nujno potrebnih podatkov. Le tisti z najboljšimi povezavi bodo *Joint Operations* videli v polnem sijaju.

ZGORAJ Da, vem, general, moral bi streljati gverilce. Ampak tamle sem videl zajčke in se zagledal... Sicer pa, zakaj bi vas moral ubogati?!

Zavist ni lepa stvar, a tokrat je na mestu. Ti srečneži bodo namreč priča grafično silno močnemu izdelku. Že samo dejstvo, da so vsa jezera, gore in gozdovi na tako ogromnem področju izrisani z večjo natančnostjo kot pri bolj omejeni konkurenci, je pohvale vredno, ampak pravo razliko kot vedno naredijo podrobnosti. Recimo cikel menjavanja dneva in noči, ki poleg oko rosečih trenutkov ob prvi jutranji zarji poskrbi še za temeljite spremembe na samem bojišču (manjša vidljivost ponoči, bleščeče sonce podnevi...), pa sopara, ki se dviga od helikopterskih rotorjev, premikajoče se rastlinje in voda... Četudi je zvokovno *JO* nekoliko šibkejši, gre celostno gledano za več kot dostojno postrežbo vašim čutilom.

> **DOGAJALO SE VAM BO, DA BOSTE SEDLI V HELIKOPTER IN POSADKO TAKOJ SPREMENILI V SREDNJE PEČENO MESO**

TRIKRAT HURA ZA KOOPERATIVNOST!

Ena zanimivejših in modrejših odločitev v *Joint Operations* je vključitev kooperativnih nalog – organizirani igralci proti kupu nasprotnikov z UI. Resnično zadeva, ki bi nam jo moral žanr dostavljati v večjih odmerkih: načrtovane operacije discipliniranih borcev, ki ne potrebujejo gobezdavih idiotov, zaradi katerih prihaja do streljanja soborcev. Upamo, da nas v prihodnosti čaka še več podobnega!

ZNOTRAJ INDONEZIJE

Niso samo baze, eksplozije, orožja in vozila tista, ki vam dajo občutek resnične akcije. Kot smo lahko včasih slišali po TV – skrivnost pravih mojstrov so malenkosti. Recimo take: opazujete lahko, kako se pilotom med letom premikajo glave, ali pa spoznate, da James Bond morda le ni popolnoma realen film, v trenutku, ko se vam krogla vrta med možgane. Da dobite resnično sliko o oddaljenem boju, se morate zanesti na svojo intuicijo in le v manjši meri na daljnogled puške; kmalu se boste podzavestno izogibali gostemu grmovju, kjer bi se lahko skrivali sovražniki in hkrati pazili, da se sami ne razstavljate na jasi. Razen če ste na javnem strežniku – v tem primeru vas tako ali tako prisilijo v nesmiselno jurišanje in klanje. Barbarske tolpe!

"Ah, dajte no. Pa kaj če sem sedemkrat zapored strmoglavil! Čutim, da bo tokrat sreča na moji strani."

VOJNA BREZ KONCA, DEL XIV

Moramo priznati, da smo bil ob tej igri kar malce presenečeni. Močno smo se namreč motili (to je za nas nekaj novega) kar v dveh postavkah. Bili smo precej gotovi, da je trg s spletnimi strelskimi igrami že prenasičen, da smo za nekaj časa dobili dovolj velike odmerke vseh podtonov večigralskih strelskih iger in da se za novinko ne bo našlo prostora. Pa smo se ušteli. Kljub temu, da je na voljo kar nekaj še bolj zasvoljivih naslovov, nas je *JO* prevzela z nekoliko bolj strateškim pristopom od *Battlefield* in pristno atmosfero, v katero je vmešala dobro sprejete elemente drugih predstavnikov zvrsti. Naša druga zabloda pa se vrti okoli razvijalca NovaLogic. Fantje so nas doslej vse prej kot navduševali, nekoliko ugleda so pridobili le z *DF: Black Hawk Down*, pa še tu so dosegli le srca ljubiteljev čiste, nerealistične akcije. Tokrat pa pridejo in nam spodnesejo tla pod nogami z resno, a močno igro, ki poln potencial pokaže ob prisotnosti discipliniranih, izkušenih igralcev. Morda ne naslov za občasne nedeljske igralce, vsi, ki bodo vanjo vložili nekaj garaškega dela, pa bodo z nakupom silno zadovoljni. Smo končno srečali razvijalca, čigar pot vodi navzgor?

PCF

Min 1.3Ghz, 256Mb RAM, 56K internet
Opt 2.4Ghz, 512Mb RAM, širokopasovna povezava
Večigralstvo LAN/Nowaworld (največ 150, izjemno prilagodljivo)
Na spletu www.jointopsthegame.com

PCF 80% "Vojna se nikoli ne spremeni. Razen ko imate miško v roki."

Začetne pošasti so šibke, kar povzroči zaspanost in lažen občutek varnosti.

"POŠASTI POGOSTO KLONEJO ŽE PO ENEM MAGIČNEM IZSTRELKU V OBRAZ"

Lineage II
The Chaotic Chronicle

MMORPG Kako to mislite, da še niste slišali za prvi del? V Koreji je bila stvar blazna uspešnica. Če je tak podatek kaj vreden.

Založnik NCSoft Razvijalec NCSoft

Tukaj je naša misel: malo je muhasta, a uparno, da je sprejemljiva. Vsaka igra MMORPG se začne z urami in urami udrihanj po pošastih. Podamo se v nov svet, se zaletimo v nekaj škratov, jih nato odremo in zaslužimo denar in "nabijemo" našo stopnjo izkušenj. Konec s tem! To preprosto ni zabavno in zakriva bolj razburljive stvari in dele, ki potrpežljivo čakajo nekje v ozadju. Značilen primer: *Lineage II*. Preživite dovolj dolgo, iztolčite zlobo iz riti zadostne količine pošasti in si priborite dostop do gradov. Vojske zaveznikov, združene v eno, z enim ciljem, braniti in napadati utrdbe razdrobljene po deželi. Akcija, ki je ne boste doživeli nikjer, z izjemo v... hm, *PlanetSide*... in v *Dark Age of Camelot* in v *Anarchy Online: The Notum Wars* in v, ja... *Shadowbane*, a pustimo to. Zveni fantastično. Ampak kaj morate početi več ur, preden dosežete ta nivo? Udrihati po škratu za 20 pik škode. Škrat umre.

Igra se primarno osredotoča le na borbo s pošastmi, s katero zaslužimo dovolj, da nabavimo pretirano drago orožje in zaščito, ki nam omogoča preživetje – precej drugačen pristop glede na ostale igre, ki konkretneje prakticirajo igranje vlog, in ki še posebej lajšajo ta področja. To posebnost lahko pripišemo temu, da je bila igra sprva načrtovana za azijski trg – tako so se lahko nekatere stvari v predelavi porazgubile.

GOSPOD DEMOTIVATOR

Lineage II je drug pojem za rutinsko delo. Medtem ko je nastajal ta opis, je bila naša zemlja neposeljena: večina prebivalstva se je zadrževala okoli trgovinic v vaseh, občasno je bilo mogoče videti kakšno glavo iz gozda, in okoli je smukala gromozanska pošast in vihala nos. Vendar, smo le preživeli prvih deset stopenj. Začetne pošasti so butasto šibke, pogosto klonejo že po enem magičnem izstrelku v obraz, a so po drugi strani zelo "donosne". Tudi če se usmerite na pot proti velikanskim pajkom, strašnim duhovom, volkodlakom in drugim pošastim grozljivih gozdov, bo bojevanje relativno varno opravilo, če le ne zatavate neumno blizu. Na žalost bo to pripeljalo do pomanjkanja težavnosti in zagona po uspehu, zato bo pridobivanje višjih stopenj bolj mučno.

Tudi solo borbe s pošastmi niso nič posebnega; najlaže se je v njih zaplesti, če nastavite vaš lik na samodejno napadanje in nato sedete in gledate ali pa tolčete z bliskovitimi in zaporednimi napadi z varne razdalje, tako da vas pošast ne more ujeti. Nato se lahko ubadate z dolgčasom, saj vaš junak počiva in si nabira novih moči. Bolj zanimive so tako skupinske bitke, čeprav še vedno prinašajo toliko strateške praznine kot ostale igre RPG. Združevanje vojščakov tako postane prava nuja, če nameravate prečesati daljavo in se podati v lov za višjimi stopnjami.

Nenazadnje pa najdemo v igri tudi nekaj zanimivih prijemov. Najbolj opazen je bojevanje med igralci. Če zagledate vijolično oznako na vojščaku, to pomeni, da je ta napadel drugega igralca. Če se pojavi rdeča obarvanost, stecite po hribu navzdol: ti so tako kaotični, da jih bodo v trenutku napadli celo stražarji mesta. Alternativno... če jih boste dobili na muho, stecite po hribu navzgor in jih lastnonožno brcnite v obraz. Kaotični liki odvržejo veliko več inventarja, če umrejo, kot dobri fantje, in to seveda pomeni tudi, da vas nihče ne bo videl, kako tečete po hribu navzdol.

Lineage II je na pogled čedna igra, z odlično glasbo, v kateri najdemo veliko raznolikosti – škrat pri škratu, volk pri pajku – in je vsekakor enostavna za igranje. Kljub temu je igra preslaba vaba za obstoječe navdušence nad MMORPG, ki bo jim je stežka zlezla pod kožo in če pomislimo na številne konkurenčne naslove, ki nudijo veliko več razburljivosti v svetu orkov, škratov in vreščečih demonov, s polnimi žepi zlatnikov. **PCF**

Min 800MHz, 256Mb, 32Mb 3D kartica
Opt 1,5GHz, 512Mb, 64Mb 3D kartica
Večigralstvo Samo online
Na spletu www.lineage2.com

PCF 67% "Kot prvi del. Udarec za udarcem do onemoglosti"

OGLEJTE SI ŠE TO...

>> **Shadowbane** Ubi Soft
>> **Dark Age of Camelot** GOA
>> **PlanetSide** Sony Online Entertainment

DESNO VRHNJA Naj živi prekmursko združenje igralcev večigralskih spletnih iger.

DESNO SPODNJA Uf... psihotropne gobe. Ne jejte jih.

Pomen figur
S&M škrati vsekakor dobijo naš glas...

Oblikovanje vašega lika je v *Lineage II* resnično zelo omejeno. Medtem ko vam je na voljo več različnih osnovnih ras – ljudje, orki, palčki, škratje – pa lahko izbirate le med tem, ali boste postali bojevnik ali čarovnik; ostale možnosti se pojavijo skozi igro.

Vsako bitje, ki ga izberete za svojo pot skozi igro, je omejeno z nekaj različnimi obrazi, pričeskami in eno obliko telesa, kar naredi like v igri zelo podobne. Zato pa lahko pohvalimo odlično modeliranje in fantastične animacije, od grbavih temnih škratov, ki se potuhnjeno plazijo naokoli (pri čemer smo prepričani, da to nima nič opraviti z dejstvom, da njihove ženske različice začnejo igro v tangicah...) do drvarskih palčkov in vedeževalskih škratov.

"Še dobro, da sem pajek in mi ne moreta razbiti gobca."

Spider-Man 2

ARKADNA TRETJEOSEBNA Tomaž Kotnik je našel pajka, ki bi ga z veseljem pohodil.

Založnik Activision Razvijalec The Fizz Reactor Game Studio

Dobri stari Spider-Man je spet tu, v novi igri, ki se, ne zaman, pojavlja na prodajnih policah ravno v času, ko divja po kinematografih mega uspešnica z istim naslovom, prenasičena s posebnimi učinki in nenormalno všečnimi spopadi med dobrim in zlom. Spominjam se, kako sem še brez kocin prelistaval po stripih in si želel, da bi bil sposoben česa podobnega kot Spider-Man. Plezal bi po zidovih, nikoli me ne bi ujeli itn. Malce starejši sem si zaželel veščine gledanja skozi stene, kot lahko to počne Superman, a to je skupaj s kombinacijo mladenk, ki se po končanem treningu odbojke vse prezno-jene odpravijo v skupne prostore za tuširanje v lokalni telovadnici, popolnoma druga štorija.

Igre, ki so že v osnovi namenjene konzolaškim uživačem, bo po novem smrtni greh prirejati za PC-je in to zgoraj omenjeni naslov le dokazuje. Jasno, Activision je zadevščino izdal na različnih platformah in manjkala mu je le še različica za stari, dobri računalnik. Ah, kako so se ušteli. Spet. Tukaj ne gre za poenostavitev igre, ki bi bila v primerjavi z različico na PS2 precej drugačna samo po igralnosti in dinamičnosti. *Spider-Man 2* je bled poskus razvijalskih teženj, da bi klasični igralci že zavoljo samega strahospoštovanja do naslova *Spider-Man* odprli tiste mošnje in na mizo razsuli tistih nekaj deset evrov.

K STVARI

Igra je, jasno, speljana po rdeči niti, ki se drži nekih značilnosti in podrobnosti iz filma, a le v osnovah. Gre za dohtarja Oktopusa, ali po domače hobotnico, ki s svojimi mehanskimi lovkami seje strah po mestu, po tistem, ko mu je spodletel znanstveni eksperiment (kot že nič koliko znanstvenikom pred njim). On je seveda mojster nepridipravov, s katerim se boste spoprijeli na koncu igre, nevaren kot šus, vmes pa vas bo čakalo še nekaj stripovskih zlobnežev, s katerimi boste, jasno, opravili kot stripovski junak Spidey. Občasni boji s težaki le rahlo popestrijo igranje, igra je toliko prijazna, da vam namigne, s katero zvijačo boste nepridiprave najhitreje ugnali. Prijazna, pa ja, saj vam pove natančno to, kar je potrebno postoriti, da tepca premagate. Ker na škatli piše, da je namenjena tudi mlajši, davčno neobvezani populaciji, to dejstvo sicer sprejmemo, a se vseeno kujamo. Žal bodo vsi starejši od 7 let poleg igre bridko zehali, ponavljajoče se skakanje po zgradbah in sledenje pušči do naslednjega pretepa pač ni tako zabavno kot se sliši na prvi pogled. In če že lahko slišimo z očmi, potem lahko tudi vidimo z ušesi, saj je ob vmesnih sekvencah najbolje vidnim perceptorjem kar zapreti dovod svetlobe, so namreč precej leseno in neprivlačno izdelane, če jih primerjamo z marsikatero igro tam zunaj. Nekaj njih je uvoženih iz konzolne različice in se dojemajo precej bolje, vseeno pa ne pričarajo občutka, da se potikate skozi neko zgodbo in razvijate kakšen poseben odnos do pretepanja zlih.

Tudi pretepanje ne predstavlja nič spektakularnega (gre le za udrihanje po tipkah in poskušanje izvajanja nekaterih kombinacij tako imenovanih "combo" udarcev), čeprav ima Spider-Man zelo privlačen način gibanja. Naokoli se potika s pomočjo mreže, ki jo izstreljuje na sosednje zgradbe, se potegne do njih in nato nadaljuje po vseh štirih na vrh. Nekaj osnov gibanja vam igra privošči na samem začetku, nekaj drugih boste deležni kasneje skozi igro, ko pridete tudi do možnosti uporabe posebnih udarcev in še česa podobnega. Gre za popolnoma arkadno igro, pretepene barabe takoj izginejo in za sabo pustijo nekaj zdravja, tu in tam lahko posežete za kakšnim skritim pribolj̆kom, in še kaj bi se našlo. Vseeno kot arkada *Spider-Man* ne doseže niti nivoja igre *SuperFrog*, ki sem jo kot mulc precej rad nažigal na Amigi. Sovražnike lahko med drugim onesposobite za nekaj trenutkov s svojo mrežo ali pa jim iz rok z njeno pomočjo izpulite orožje, če ga imajo. V igri je potrebno le paziti na glavni kazalec, ki vam, kadar ga pomaknete čez kakšno pomembno stvar ali osebo, prikaže tisto akcijo, ki jo nato lahko izvedete. Tukaj je spet nekaj razlik v primerjavi z drugimi igrami serije *Spider-Man*. Največja je vidna pri premikanju po mestu, kjer ste se poprej lahko prosto lepili po fasadah in preskakovali nebotičnike. Zdaj imamo tu posebej označena mesta, kjer se lahko zazibljete do naslednjega vogala in od tam spet naprej. To je slabo, saj je navdušenim človekom-pajkom, ki z zvrhano dozo čokoladnega frapeja prisegajo na igro, odvzeta svoboda prostega gibanja. Še huje se bo godilo na posameznih stopnjah tistim slabše orientiranim, saj kljub temu, da boste prečesali vso stopnjo po dolgem in počez, ne boste našli izhoda ali razvozlali uganke, ki bi vam omogočila nadaljevanje. Občasno se zna v igri pojaviti tudi kakšen hrošč, ko vam ne bo uspelo odpreti vrat, kljub temu, da boste postorili vse, kar je potrebno za odpiranje, in celo osebi, ki vam v obraz pove: "Tukaj imate ključ," sedli na ramo kot papiga in še stokrat prosili, naj vam ga vendarle da, če vam je že to povedala. Zelo moteče zna biti ponavljanje celotnih stopenj, saj nam ni uspelo ugotoviti kje in če sploh se da posneti položaj v igri, računalniški prijatelj to počne samodejno na določenih lokacijah.

OGLEJTE SI ŠE TO...

>> **Spider-Man** Activision
>> **Deus Ex: Invisible War** Eidos
>> **Film Spider-Man 2** kino

ZGORAJ DESNO Igra vam pomaga do take mere, da boste imeli večkrat občutek, da igrate po nareku.

"GRE ZA BLED POSKUS, DA BI BRALCI ODPRLI MOŠNJE IN NA MIZO RAZSULI TISTIH NEKAJ EVROV"

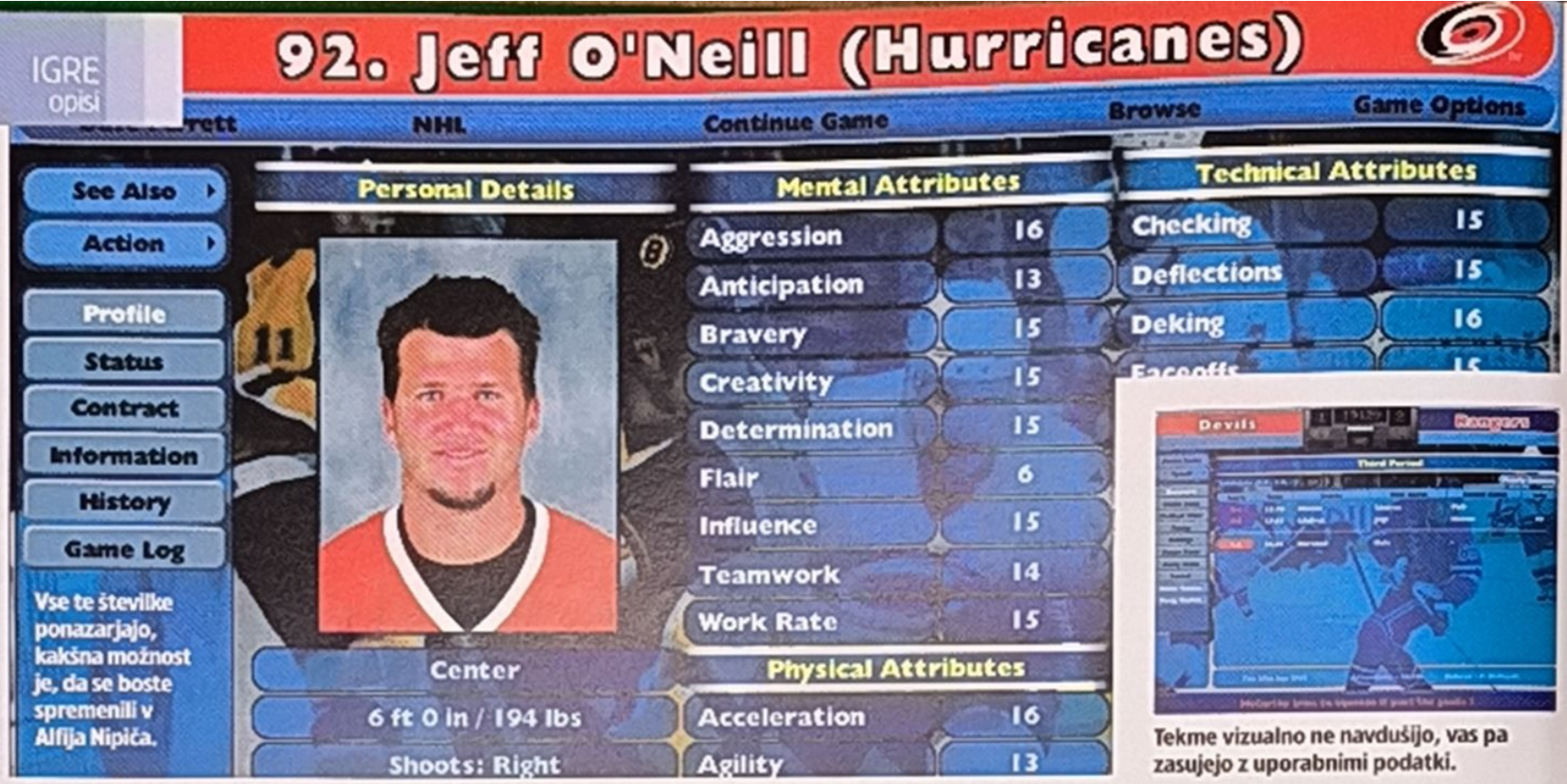
PAJKI ALI HROŠČI?

Podoba igre je bleda, a dokaj spodobna. Mesto izgleda kot lego kocke, teksture niso preveč grde, modeli nedolžnih opazovalcev pa podpovprečni. Še več, so slabo animirani in skupaj z okoljem ne dajejo občutka, da smo res prosti v nekem velikem mestu, ki bi lahko bilo živo, dejavno in tako naprej, kot smo tega vajeni iz serije *Grand Theft Auto*. Celotna slika daje videz smrtne podobe in občutek je podoben tistemu, ki bi ga lahko imeli, če bi hodili ob štirih zjutraj po Ljubljani, sonce pa bi bilo visoko na nebu. Še dobro, da je igro mogoče končati v rekordnem času, še prej pa pozabiti in pohiteti na podstrešje in pobrskati med starimi stripi. Le tako si lahko popravite slab vtis.

Tomaž "An+!" Kotnik

Min 600MHz, 128Mb RAM, 16Mb 3D kartica, 827Mb HD
Opt Igrajte kar s tistim, kar imate
Večigralstvo Bog ne daj!
Na spletu www.sonycom/spider-man

PCF 45% *Slaba predelava pohajkovanja naokoli po olesenelem Manhattnu."



Tekme vizualno ne navdušijo, vas pa zasujejo z uporabnimi podatki.

NHL Eastside Hockey Manager

HOKEJSKA POSLOVNA Ravno ko misliš, da si videl vse, ti jo *Championship Manager* popiha na led in zgodi se tole...

Založnik Sega Razvijalec Sports Interactive

Dejstvo je, da nogomet niti slučajno ni najpomembnejša postranska stvar na svetu, kaj šele zanimiv šport. Razvlečena igra, streli na gol so redek, če ne kar paranormalen pojav, igralci se ob namišljenih prekrških zvijajo in jokajo glasneje od majhnih punčk s hudim kariesom in kdo, prmejduš, sploh razume, zakaj je na klopi toliko igralcev, če pa ima trener na voljo le tri menjave?! Povsem očitno je, da si slavo zasluži le prava moška igra, kjer vladajo kletvice, pretepi, atraktivne podaje, plošček s potovalno hitrostjo prek 100 km/h in nastrgan led. Da, zbudite se že, začnite spremljati hok...

Dobro, opravičujemo se za tale uvodni odstavek, a Tomaž želi že na prav bolestne načine prepričati vesoljno občestvo, da živi v športni zablodi [Urednik: Bartolju takoj znižajte plačo, mu v usta zatlačite pomirjevala in tega ploščkoljubca že spravite stran od tipkovnice preden naredi še več škode!]. In čeprav ostali ob besedi hokej ne zapademo v tako psihopatske vode, se strinjamo, da gre za silno zanimiv šport, ki si je zaslužil še nekoliko drugačne predstavitve, kot jo dobivamo v vsakoletnem *NHL*. In kdo bi lahko poslovno plat hokeja prikazal bolje od očetov božanske serije *CM*? Ni ga takega junaka.

OGLEJTE SI ŠE TO...

>> **Championship Manager 03/04** Eidos
>> **NHL 2004** EA
>> **Tomaž na rolerjih** PCF

> **IGRA PREPROSTO, ČE NE KAR UBOGO GRAFIKO NADOKNADI S FUNKCIONALNOSTJO**

SREČNI V EU

Da so za *NHL Eastside Hockey Manager* skrbeli ravno oni, vam bo jasno nekje med drugim in tretjim pomežikom po zagonu igre. Že vizualno sta izdelka skoraj identična – ravno tako kot nogometni brat, ponuja Eastside silno preprosto, če ne kar ubogo grafiko, ki pa vse nadoknadi funkcionalnostjo. Podobnosti niso poskušali skriti niti pri sistemu igranja. Kadar je treba izbrati med bliščem in globino vsebine, ni nikoli dvoma, kaj se bo znašlo v izdelku – njihova logika je pravo nasprotje razmišljanja napihovalskega EA. A kljub temu, ali pa morda ravno zaradi tega, znajo prave, zagrizene oboževalce pripraviti do nekontroliranega slinjenja. Resnično lepa poteza je, da Eastside ne vsebuje le popolnega in svežega nabora vseh igralcev ter podatkov ekip iz lige NHL, temveč z enako predanostjo z 20 ligami s celega sveta poskrbi tudi za ostale ljubitelje hitre ploščice, predvsem evropske. To skupaj navrže impresivnih 1000 različnih ekip in več kot 10.000 igralcev, da sploh ne omenjamo možnosti ustvarjanja lastnih hokejistov in moštev.

SLUŽBENE DOLŽNOSTI

Vlogo v igri je zelo preprosto opisati – zavzemite položaj lastnika in trenerja hokejskega moštva, a delo zahteva celega človeka. Treba je skrbeti za nabor mladih upov, podpisovati pogodbe s starimi junci, loviti ravnotežje med njihovim zadovoljstvom in debelino denarnice, medijem trositi zgodbice, če pride do škandalov, kot tudi pokazati športno strateško žilico pri razvrščanju igralcev, izbiri formacij in iskanju navijačic, ki se rade slačijo. Nekaj izmed naštetega je izmišljotina.

A nikar ne dovolite, da bi vas številne naloge prestrašile. Četudi nimate v glavi enciklopedije hokeja, boste zaradi sorazmerne prijaznosti Hockey Managerja postopoma dojeli vse taktike in zvijače tega atraktivnega športa. Za tiste bolj lene (Gregor nam že maha) obstaja tudi samodejno zbiranje najboljših postav in samodejne trenerske odločitve, vam pa ostane le klik sem ter tja in morda nakup igralcev, ko finance to dovoljujejo. Da se ob tem mogočna ledena ploskev stopi v majhno, nezanimivo lužico, je nepotrebno poudarjati.

Kot vedno, je spremljanje dejanskih tekem vse prej kot poslastica. Najprej poskrbite, da boste udobno sedeli, nato pa ali pozorno spremljajte komentarje, ki se izpisujejo na dnu zaslona (Forsberg potisne plošček malo naprej. Zeeeh.) ali pa stvar pospešite in tako spregledte vse, kar bi vam pomagalo pri nadaljnjih potezah. V vsakem primeru dobite prej občutek opravljanja manjšega nadležnega obstranskega dela kot pa užitka. Morda ravno zato ne bi škodilo vsaj nekaj bleščavih posnetkov iz igre, ki bi prekinili navidezno neprekinjeno poplavo številk. Ne, čakajte, če dobro pomislimo, bi to lahko negativno vplivalo na globino. Borno že preživeli brez atraktivnosti, kajne?

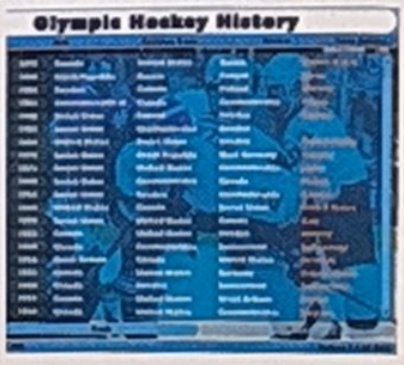
Za Eastside *Hockey Manager* lahko torej rečemo isto kot za *Championship Manager* – za prave oboževalce športa morda edini naslov, ki ga potrebujejo za celo leto, pravi požiralec prostega časa, družbenega življenja in telesne pripravljenosti ter kandidat za vpis na listo drog. Če hokeja ne marate, lahko igro takoj pozabite, vsi ostali pa boste veseli napovedi, da bo, saj ne boste verjeli, po vzoru *CM* praktično vsako leto prišla nova, rahlo izboljšana, razširjena in osvežena različica. Narod zbudi se, vse ostalo je zabloda človeštva. Hokej je vaš Bog. Poklonite se mu. Le hooo... [Bartolj odstranjen. Spet.]

PCF

Stopite nazaj v času

Prišla je s Finske. Tako kot večina snega.

***Eastside* se je v obliki zastonjske poslovne simulacije vodenja hokejskega moštva rodil v neki spalnici na Finskem. Izvirna igra, ki lahko jo še vedno zastonj dobite na http://eastside.peliplaneetta.net, je delo Risto "Riz" Remesa in je silno popularna med hokejskimi fanatiki. Nad njegovim delom so bili navdušeni tudi pri Sports Interactive in so Riza pridobili na svojo stran, saj menijo, da jim bo z njegovo pomočjo uspelo ustvariti *CM* na ledu.**



Min 300MHz, 32Mb RAM, 8Mb 3D kartica
Opt 600MHz, 64Mb RAM, 8Mb 3D kartica
Večigralstvo Kaj bi pa delali? Skupaj gledali številke?
Na spletu www.sportsinteractive.co.uk

PCF 79% "Obvezen nakup za vse ljubitelje ploščka."

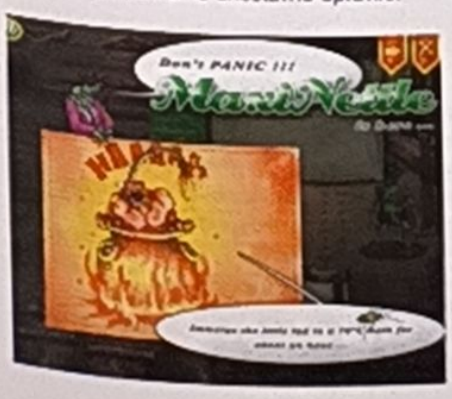
Chaos League

REALNOČASOVNA STRATEGIJA Edini šport, kjer teren izgleda, kot da bi ga malo prej izlili iz večjega kotla.

Založnik Digital Jesters Razvijalec Cyanide Studios

Fantje pri Games Workshop so končno prišli k sebi in izdali dolgo pričakovano predelavo namizne igre *Blood Bowl*. Bil je že skrajni čas. Počasi, počasi... nikjer na škatli ne najdemo logotipa podjetja GW, bi pa lahko prisegli da... Fantje iz Nottinghama bi se lahko mirne duše šli pogovorit z razvijalci iz ekipe Cyanide Studios, tudi glede kršenja avtorskih pravic, saj pričujoča igra, svojemu imenu navkljub, JE *Blood Bowl*.

In svoje delo so opravili precej dobro. Igra je polna humorja, težavna, globoka in kompleksna. In namesto da bi bila do konca nabildana z lastnimi značilnostmi, ji nekako uspeva, da prikaže manj kot, vsebinsko gledano, vsi njeni sestavni deli. Mogoče pade po tleh ravno zaradi tega, ker bi za igranje potrebovali vsaj dva para rok in dvoje malih možganov, povezanih v centralno živčevje preko posebnega centra za igranje podobnih iger. Namesto da bi se ob igranju zabavali, se boste nemara znašli v situaciji, ko se vam bo samo igranje igre zdelo pošteno garanje. Poleg klikanja in premikanja likov naokoli je potrebno popaziti še na uroke, status agresivnosti vsakega igralca posebej in če temu dodamo še veselje in zadovoljstvo množice, ki ga je potrebno primerno vzdrževati, potem vidimo, da tole ne bo popolnoma enostavno opravilo.



OGLEJTE SI ŠE TO...

>> **Speedball 2100**
Empire
>> **Deathrow**
Ubi Soft
>> **Blood Bowl** (Namizna igra)
Games Workshop

NAMESTO, DA BI SE ZABAVALI SE VAM BO IGRANJE ZDELO GARANJE.

GLAVNA Chicago Bulls so si sposodili minotavra. Zdaj igrajo bolje.

SPODAJ Ah, humoristične reklame. Celo režali smo se. Enkrat.

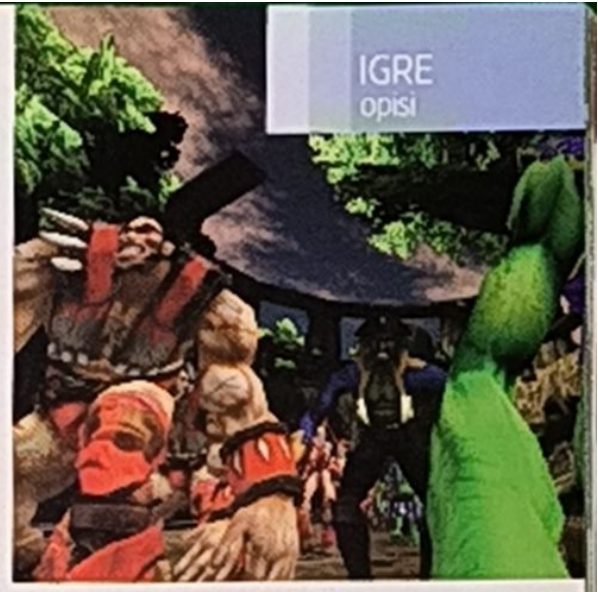
PRITISNITE RES MOČNO

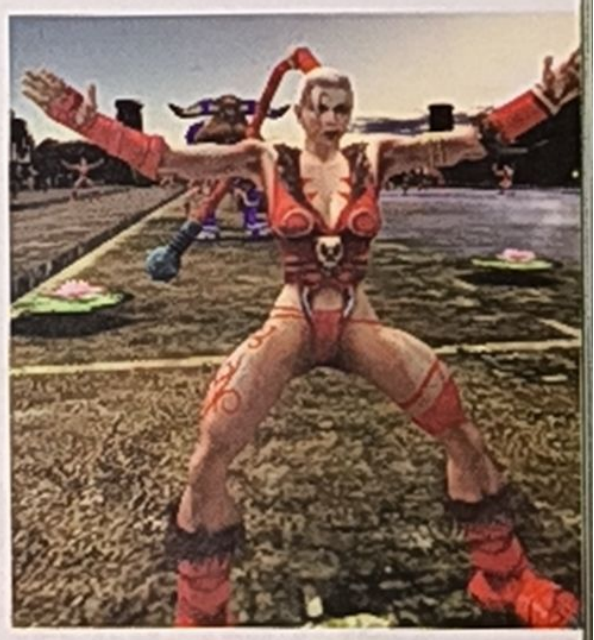
Popazite tudi na zdravje igralcev, na njihovo pojemanje sape, označevanje nasprotnika, posebne sposobnosti, ki jih vlačijo na plan iz rokava, in seveda tiste, ki prežijo na vas. Zelo malo je prepuščenega umetni inteligenci. Če že samo pogledate na posnetek iz igre zgoraj in budno pospremite impulze o številu ikon v svoj vidni živec, se vam bo rahlo potočilo po hrbtu in kocinah, ki spolzijo med ritnici globoko proti anusu... blah. Tako kompleksnost igre je potrebno pozdraviti, a je žal popolnoma nepotrebna. Čeprav igra izgleda kot domišljijska različica nekega tematskega športa bodo tudi najbolj vešči realnočasovni generali popljuvali tipkovnico z iskrami.

Ko ste enkrat prišli z igrišča, se stopnja podrobnosti nadaljuje, je pa bolj spodobna in je z njo laže upravljati. Velika izbira domišljijskih ras vam bo dala dovolj manevrskega prostora in precej uporabnega taktiziranja, svoje igre pa lahko podžgete še z nekaj dobrodošlimi triki. Podmažite sodnike, kupite kak napitek in najemite huligane. Ko se boste počasi prebijali na vrh lige, boste lahko kupili tudi igralce zvezdnike, porabili pa boste tudi več denarja na raznih urokih ali pač najeli navijačice. Tako boste počasi zlezli iz povprečnosti v ekipo, ki ji ni para, in kateri vsi zavidajo najboljše igralce ter najbolj ozkoritne ter dolgonoge lepotice tega domišljijskega sveta.

Rahlo podobne igre smo v preteklosti že uzrli, vsaj v obliki domišljijskih športov in temu podobnega humorja. Starejši se boste z veseljem sporminjali zelo zabavne igre *Grand Monster Slam*, kjer ste kot pri tenisu brcali kosmate glave čez pregrado in skušali čim večkrat podreti nasprotnika na drugi strani. Zmagal je tisti, ki je na drugo stran spravil vse glave in pohitel do sredine igrišča. Igra je nudila obilico užitkov in jo je bilo prekleto težko obrniti.

Tudi v *Chaos League* se da uživati. Niti minute pa ne boste vmes počivali, a se izplača potruditi in je vsekakor zabavno. Razvijalci Cyanide Studios so ujeli duh igre *Blood Bowl* in ga reinkarnirali v igri *Chaos League*, še posebej slog in črni humor, vseeno pa igra deluje kot bi jo bilo sram, da se je to zgodilo. Skuša prikriti svoja dejanja pod kupom novih značilnosti in nedvomno ji na koncu uspe pokopati zelo dobro igro, ki se zdaj skriva globoko pod površjem. Na koncu ji preostane le še gola povprečnost in nič drugega. **PCF**





ZGORAJ Takole? Videti bi morali navijačice Orkov.

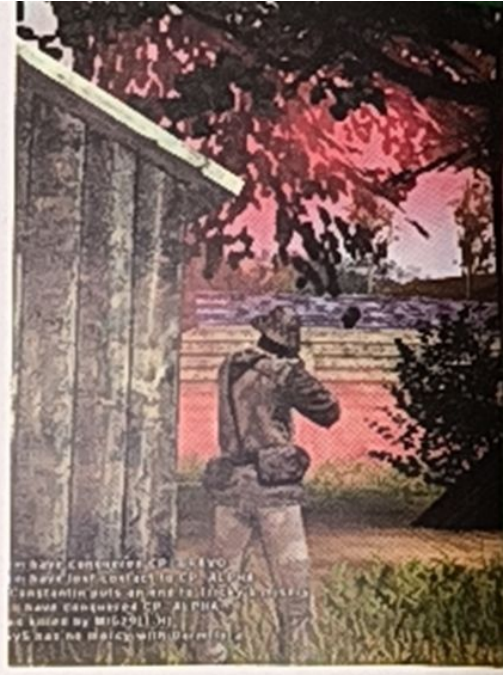
NA VRHU Iz nekega čudnega razloga so vsi goblini v igri videti kot pirati.

USTAVIMO SE IN POMISLIMO

V igri obstajajo trije različni načini, kako jo igrati. Lahko jo igrate kot popolnoma realnočasovno, kjer se borite, da bi nadvladali vse v realnem času, ali pa jo igrate kot potezno strategijo, kjer se zaustavljate v posameznih petsekundnih intervalih. Zadnja izmed možnosti je uporaba pavze, kjer lahko zaustavite akcijo in razdelite ukaze, kadar si tega pač zaželite. Igrati popolnoma realnočasovno je skorajda nemogoče, še posebej na višjih stopnjah. Potezni način pa ima kar nekaj napak in vmes ne morete dajati ali spreminjati ukazov, kar nam pusti uporabo pavze kot edini normalen način igranja te igre.

Min 700MHz, 128Mb RAM, 32Mb 3D kartica
Opt 1.2GHz, 256Mb RAM, 64Mb 3D kartica
Večigralstvo LAN, internet
Na spletu www.chaosleaguegame.com

PCF 67% "Krepko se bo potrebno potruditi, da bi iz igre iztisnili nekaj zabave."



Soldner
Secret Wars

PRVOOSEBNA STRELSKA Niti pod razno tele vojne niso skrivne. Kar je škoda, saj bi bilo super, če bi si fantje vzeli čas in igro dokončali.

Založnik JoWood Razvijalec Wings Simulation

Če se ob zagonu igre prikaže na zaslonu najbolj zanimiva in ogleda vredna lastnost te igre, to še nikoli ni pomenilo ničesar dobrega. In žal se to v tej zabavni, militaristično spletno nastrojeni igri zgodi, ko vas še kar zdolgočasen robotski glas pozdravi v podobnem stilu, kot bi prodajalec kebaba zakričal na vas: "Želite kebab s tem, gospod?!" Zvok je še najboljša stvar v igri in svojo vlogo sprejme kar se da vojaško resno. Pričnimo z igranjem? "Soldner." Odprimo novo misijo znotraj menija za enoigralsko egoistično izkušnjo? "Soldner." Prijava na strežnik? "Soldner." Smo se znašli spet v glavnem meniju po tistem, ko nas je povezava brcnila iz igre? "Soldner." V dveh bledih zlogih lahko torej povzamemo celoten adrenalin, ki ga premore ta igra.

Saj verno vsi, da je *Battlefield 1942* dosegel velikanski uspeh in da je *Flashpoint* zelo popularna zadevščina. Obstaja celo delček publike, ki preigrava *Counter Strike* in bi si želel igrati nekaj rahlo bolj tehničnega. Igra, ki temelji na ekipni igri in v sebi združuje realizem, vozila in dodobra izdelane mape, naj bi pravzaprav že sama po sebi omogočila tiskanje denarja. Tukaj nedvomno lahko vidite igro, ki so jo razvijalci poskusili narediti, na žalost pa jim to ni ravno uspelo.

V nekaterih primerih dejanskih problemov ne predstavljajo le hrošči in ostala kožokrilna zalega, kot tudi ne nekdokončanost igre. Moti nas dejstvo, da je igra globoko nedovršena in nedorečena, podpovprečno razvita, slabše kot so razviti mladiči čopaste sove, ki ob rojstvu tlesknejo ob dno gnezda in brez užitka narnignejo na hrano. *Soldnerja* lahko pomalica sovrag, ki v svojem žrelu gosti zgolj en kočnik, predpogoj za dobro prebavo pa sta žal dva želodca. Zdi se, da so modeli slabo zmodelirani in mlahavih tekstur, njih gibanju pa primanjkuje tekočine, fluidnosti [A bi že nehal poslušati Alyo? – Urednik]. Fizika vozil se dojema pošteno, a vse do točke, ko gre tudi vse narobe. Zgodi se, da se obrnete za 360 stopinj z vozilom, ki ima na sebi top, pri tem pa top popolnoma obmiruje.

To se najbolj opazi v načinu igranja za enega igralca, ki kar navdušuje s svojim primanjkljajem domiselnosti, razumnosti ali, če želite temu tako reči, tudi bistrosti, kljub temu, da v tem prednjačita igri, kot sta *Breed* in *Painkiller* (čeprav slednjo ljubimo ravno zaradi neposrednega nagnjenja k pretiravanju). Tako boste na primer ob zagnani paniki v vojaški bazi pred sabo ugledali farso, ki bi si jo še tako nesposobni razvijalci težko zamislili. Dva vojaka se bosta poskusila zbasati v vozilo, pri tem se bo eden takoj s tem vozilom zapičil v nekaj metrov oddaljene cisterne goriva, drugi pa bo na razdalji dveh korakov poplesaval lambado naprej in nazaj, dokler ne bo prišel Patrick Swayze iz *Dirty Dancing*, mu zabil špičak v čelo, potegnil gate čez glavo in črevesa zapičil v mravljišče. No, to slednje se ravno ne bo zgodilo, si pa boste pa tega želeli. Kar se dogaja, je pravzaprav sramotno. Ima nas, da bi poiskali programerja in ga objeli. "Vse je v redu. Zaradi tega še nisi slab človek."

Žal je komponenta igre, ki naj bi skrbela za spletno igranje, prav tako lesena. Čeprav osebe iz mesa in krvi iz igre odstranijo črvivo umetno inteligenco, je raznolikost tehnologije in velikost bojnih aren dovolj, da se igralci znajdejo v velikih težavah, kadar je govora o uravnoteženosti. Razvijalci bi lahko uravnotežili igro, to je res, a bi za to potrebovali še kako leto razvoja. Žal.

Nedvomno bo igra našla svojo ciljno publiko. In to tako, ki odpušča. Še več, tako, ki bi zamenjala vse za to, da bi pred sabo imela igro, ki pozna razliko med G36 in M25. Ali pa zelo zveste kemperje. Nekdo iz zvočnika je pravkar pripomnil: "Soldner." In nekdo drug je v temačnem kotu sobe vrgel svojo glavo na mizo in odgovoril: "Za božjo voljo, pustite me pri miru!" In pravkar smo še zadnjič kliknili na gumb Quit.

PCF

Min 1.4GHz, 256Mb RAM, 32Mb 3D grafična kartica
Opt 2GHz, 512Mb RAM, 64Mb 3D grafična kartica
Večigralstvo 32 igralcev
Na spletu http://soldnerjowood.com

PCF 54% "Še ena ambiciozna igra se je zvrnila na nos."

OGLEJTE SI ŠE TO...

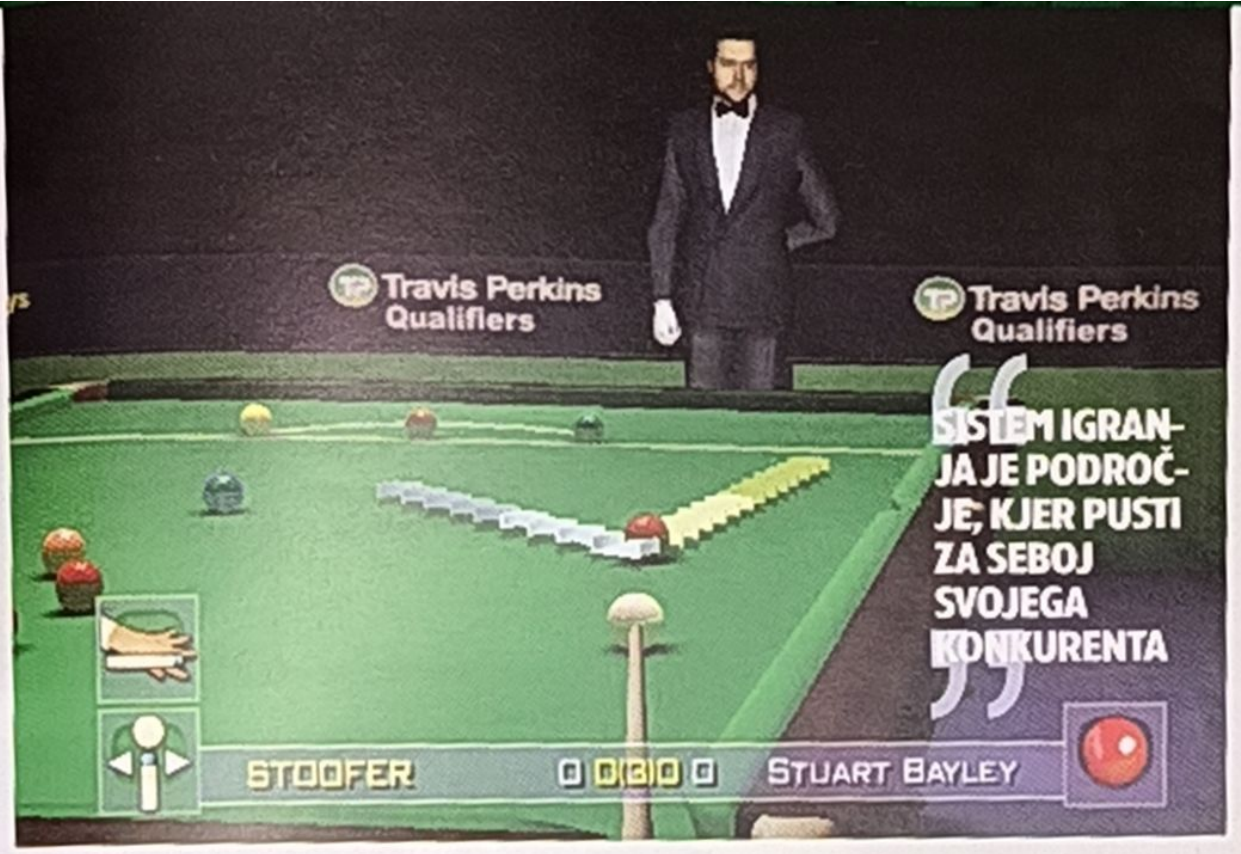
>> **Battlefield 1942**
EA
>> **Battlefield Vietnam**
EA
>> **Flashpoint: Cold War Conflict**
Codemasters

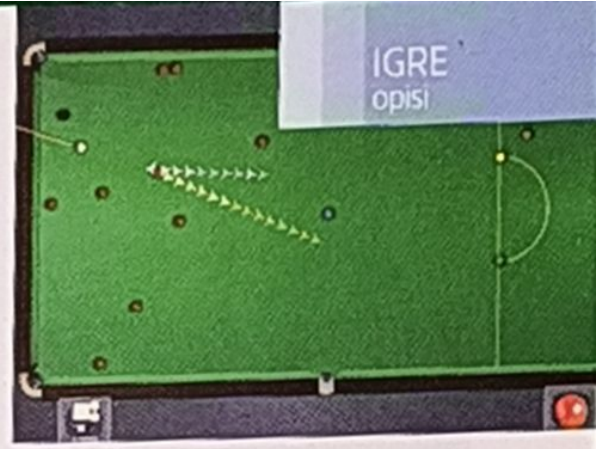
ZGORAJ DESNO
V orožarni se bo našla tudi vedno popularna dimna granata.

GLAVNA Glavni način bojevanja v *Soldnerju* je zajemanje in obramba oporišč.

Glavni traktor
Vojna igra je srečala *The Archers*.

Če se sprehodite po knjižici igre *Flashpoint*, občasno naletite na vozilo, ki je bolj nenavadno od ostalih in vam ga je kasneje v igri dovoljeno prestavljati naokoli in uporabljati v njemu primeren namen. Če bo *Soldner* kadar koli uzrl kaj podobnega obližu, ki ga bo približal dokončani različici igre, se lahko nadejamo bitkam traktorjev, ki bi (podprte z impresivnim modelom uprizarjanja škode na objektih) lahko izgledale res zanimivo. Zapeljali bi se skozi tisto vas, na primer. Saj veste, kaj si najbolj želite, a ne?





World Championship Snooker 2004

SIMULACIJA BILJARDA Aljoša Hancman se poangleži. Ob štirih srka čaj s privzdignjenim mezincem, zvečer pa igra snooker.

Založnik Codemasters Razvijalec Blade Interactive

Poleg curlinga je snooker drugi šport iz kategorije nizko-maščobno-kurilnih, ki nas je sposoben hipnotično zalepiti na sedalo pred TV zaslonom s svojo dobro zakrito... taktičnostjo? No, ne vemo, kaj tisto pravzaprav je, vemo pa, da nas je pripravilo do puljenja za opis tegale naslova.

Slišalo se bo neumno, ampak prvi koraki v *World Championship Snooker 2004* so nas sporninjali na dneve, ko se je pol uredništva zastrupilo s pizzo in smo nekaj tednov ob bučnih protestih naših brbončic žrli samo sadje. Dovolite nam razlago. Doslej smo namreč prisegali na biljardno serijo *Virtual Pool*, ki se je ponašala z zelo samosvojim nadzornim sistemom. In ko smo imeli pred seboj *WCS2004*, smo imeli ta sistem zatlačen že grozno globoko pod kožo. Kar nekaj je bilo poganjanja miške gor in dol po mizi, tiščanja tipke "S" in preklinjanja, preden se je skozi trdi obod naše buče končno uspešno prebil dražljaj, da bi lahko bila pri tej igri stvar drugačna. Drugačno ne pomeni nujno slabo. Vsaj v tem primeru ne. Tudi če nam ob čelo pritisnete topovsko cev, bomo sicer vztrajno trdili, da je realistično simuliranje palice za biljard z miško boljše kot klasično nastavljanje moči z drsnikom, ki ga uporablja *WCS2004*, ampak človek se privadi. In igra.

Sistem igranja pa je področje, kjer *Snooker 2004* pusti za seboj svojega že dodobra osteoporoznega konkurenta. Sicer se z njim ne more kosati po številu različnih pravil, ki jih pozna (poleg snookerja samo klasično osmico in devetko), zato pa gre pri snookerju v neverjetne širjave. Igrate lahko proti 128 pravim igralcem, vključno z Ronnijem O'Sullivanim in Stevom Davisom, pokažete svoje nemojstrstvo na desetih resničnih turnirjih, odigrate katerega izmed klasičnih dvobojev ali pa tako, za hec, v igro vpeljete kakšno bolj nestandardno pravilo (omejen čas ali kaj podobnega). Najbolj pa vam bo srce potegnilo na strune violine, ko boste zagledali možnost igranja kariere. Ni sicer tu skritega ničesar blazno življenjskega – hodili boste po turnirjih, kupovali boljše palice, nove srajce in podobno – nam pa veliko pomeni, da je ta možnost sploh na razpolago. Velikim turnirjem, velikim igralcem in solidni predstavitvi (igralci končno niso več nevidni) za pravo televizijsko vzdušje manjkajo samo še komentatorji. Tu so avtorji poslali ček popularnima Dennisu Taylorju in Johnu Virgu, ki sta svoje delo opravila zelo profesionalno. Pri tem jima je vsekakor šlo na roko to, da komentiranje snookerja izključuje neprestano blebetanje in kričanje superlativov ob vsakem zadetku. Niso pa svojega dela dovolj dobro opravili programerji, ki so njune besede vključili v igro. Tako se večkrat znajdejo napačni komentarji na napačnem mestu, človeka pa vse prepogosto modro sklepata, da se boste pri naslednjem udarcu lotili krogle, do katere se vam niti pod razno ne splača prebijati.

Pokarati je treba tudi fanta, ki je bil zadolžen za menije, saj so strašno nerodni in vam brez potrebe odžirajo čas, ki bi ga lahko preživeli s palico v rokah (brez svinjarij, prosim). Med samo igro pa nam ni všeč črta, ki prikazuje smer potovanja krogle, ki ste si jo izbrali za žrtev. Namesto da bi merili na podoben način kot pri igranju pravega biljarda, boste večino časa posvetili lenemu opazovanju te prekleman-ske črte. S preklopom na višjo težavnostno stopnjo se črta sicer skrajša, a popolnoma znebiti se je ni mogoče.

Da ne bomo zaključili v negativnem tonu, omenimo možnost igranja preko spleta, kjer boste gotovo našli dovolj nasprotnikov iz mišic in ožilja. Če vam bankrot ni ljub, pa se tovrstnih podvigov ne lotevajte preko stare klicne povezave, ker znajo igre v snookerju trajati kar lep čas.

Nas je *Snooker 2004* prepričal dovolj, da bomo dokončno preklopili z zgoraj omenjene metaforične pizze na sadje? Morda ne popolnoma, bomo pa odslej vsekakor bolj zdravo uravnotežili svojo prehrano. Cheerio chaps.

Aljoša Hancman

OGLEJTE SI ŠE TO...

>> **Virtual Pool 3** Interplay
>> **Snooker na TV** Eurosport
>> **Biljard v živo** lokalna beznica

GLAVNA Igralni vmesnik je pravzaprav precej dober. Ima pa *VP3* vseeno boljšega.

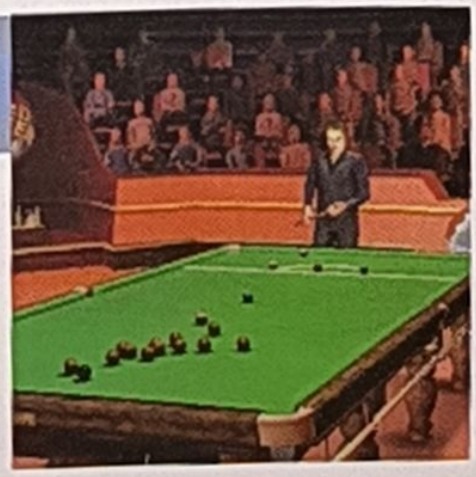
ZGORAJ DESNO VRHNJA Poleg običajnega 3D pogleda se boste zaradi preglednosti večkrat poslužili tudi tega.

ZGORAJ DESNO SPODNJA Pravi mojstri se bodo lahko preizkusili v izvajanju takšnih udarcev.

Tako to gre

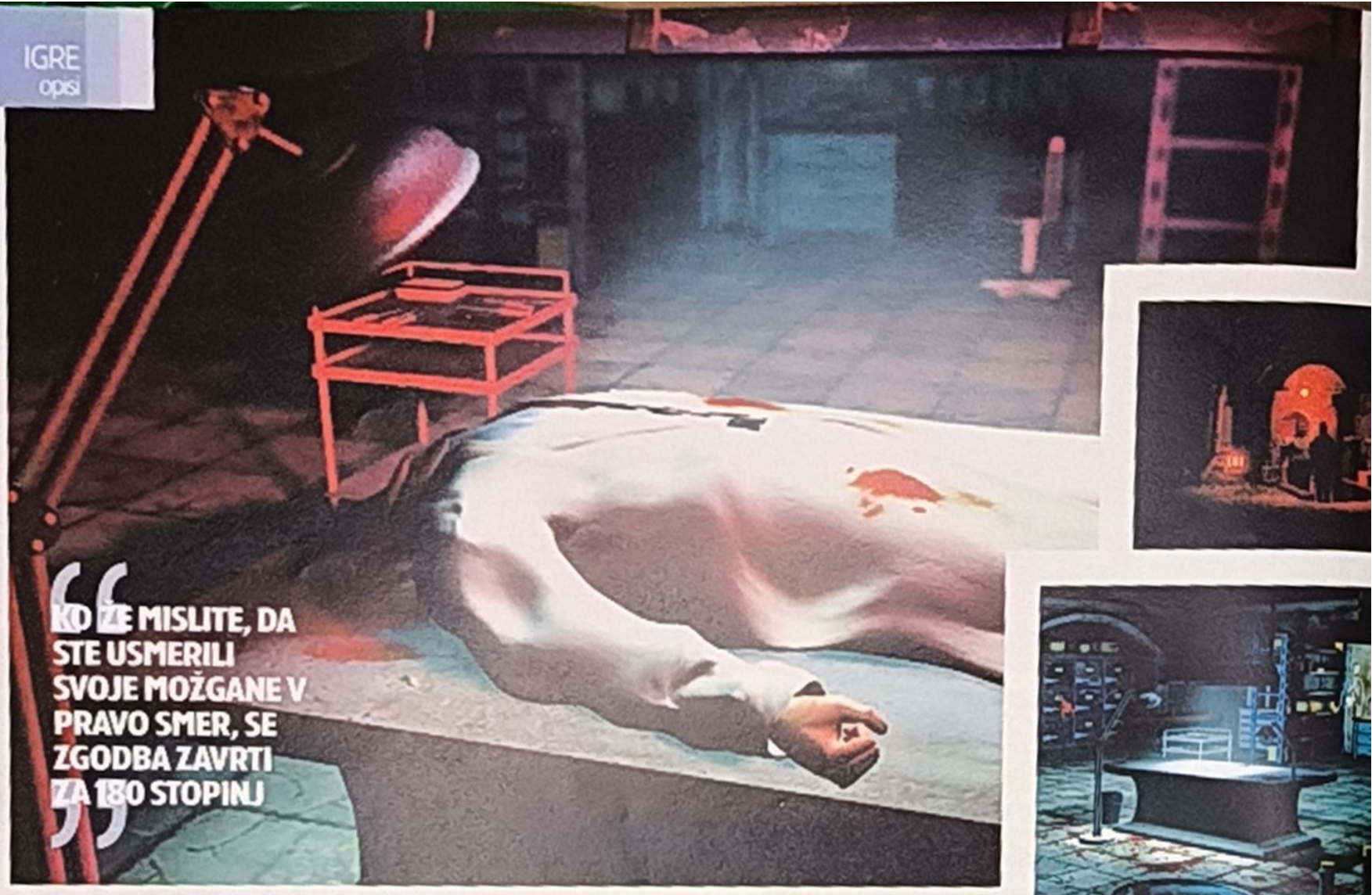
Hiter prelet zakonika te kompleksne igre.

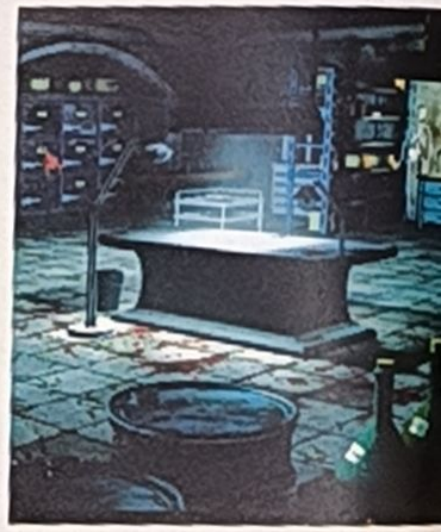
Pravzaprav so pravila snookerja povsem preprosta. No, dokaj preprosta. Prvo, kar morate vedeti je, da pri tej igri, v nasprotju z nekaterimi zakoni narave, v luknjo ne spravljate palice, ampak krogle, kar morda zveni boleče. Vaša glavni cilj je, da spravite v luknje vse krogle, ki so na mizi. Stvari se zapletejo z naslednjim pravilom – krogle je treba potapljati v določenem vrstnem redu. Najprej mora v luknjo rdeča, ki se šteje eno točko, za tem pa lahko za nagrado poskusite odstraniti še eno izmed ostalih. Rumena je vredna najmanj, in sicer dve točki, črna pa največ, osem točk. Rdeče krogle se ne vračajo na mizo, medtem ko se ostale postavljajo nazaj na njihovo začetno mesto, vse dokler ne zmanjka vseh rdečih. Jasno?



Min 800MHz, 128Mb RAM, 32Mb 3D kartica
Opt. 1,4GHz, 256Mb RAM, 64Mb 3D kartica
Večigralstvo LAN ali internet
Na spletu www.codemasters.co.uk/snooker2004

PCF 75% "Odlična simulacija snookerja, a da se še veliko bolje."





Black Mirror

PUSTOLOVŠČINA Temen, turoben ter nekoliko moteč odsev dobrih iger preteklosti

Založnik GMX Media Razvijalec Future Games

Glavni junak Samuel Gordon se vrne domov iz enakega razloga, kot ga poznamo že iz vseh generacij srhljivih pustolovščin – zaradi smrti čudaškega sorodnika, ki potone v globino z visokega stolpa in se pri tem nabode na železno ograjo spodaj. Je skočil sam ali ga je potisnila kakšna tuja roka? Se bo naš junak Samuel vrnil domov in razrešil srhljive skrivnosti preteklosti? Lahko predvidevate, kaj sledi?

Na prvi pogled imamo pustolovščino, ki prinaša vse: hišo groze, družinsko skrivnost in uganko, ki jo je potrebno razvozlati. Okolje igre je v najboljšem slučaju srhljivo, v najslabšem pa čedna zbirka zatikajočih se animacij, medtem ko je vmesnik igre povzet iz prvega *Broken Sworda*, kjer pa se stik igre s kvaliteto tudi izgubi. Neskončno momljanje računalniško vodenih likov se giblje od začetne plašnosti do spoznanja, da so bili prevodi dialogov najverjetneje narejeni v turbo naglici in da so bili igralci verjetno najeti izključno zaradi sposobnosti govorjenja zoprno zveneče angleščine. Igra *Black Mirror* naj bi bila prežeta s skrivnostnostjo, a si ne boste mogli kaj, da ne bi ostali ravnodušni in se soočili z dejstvom, da boste stežka našli igro z manjšim čustvenim nabojem. Vse osebe so nekako prazne in hitro padejo iz spomina; nobena ne deluje dovolj realno, da bi ji bili pripravljeni posvetiti več časa.

Igra predvideva, da so vam zdrav razum že pred leti kirurško odstranili in vas z ubijalsko počasnostjo za roko vodi skozi celo verigo dogodkov, preden lahko razvozlate najenostavnejši problem. Neskončno sprehajanje po enih in istih poteh je poguba vseh pustolovščin – nobena informacija, ki jo poseduje oseba X ni vredna pol ure vračanja po lastnih stopinjah, četudi se lahko ob tem še drugič naslajate ob odlično sestavljeni gotski okolici.

OPUSTITE VSE UPE

Ko se prebijate skozi kraljevske dvorane v *Black Mirror*, se večkrat znajdete v hudičevi zagati. Metodično se obračate za vsako očitno režo; tako gradite neskončen inventar sestavljen iz samih drobnarij, vključno s knjigo, v katero shranjujete zgodovinske sličice, s čimer dokumentirate svojo pot. A ko že mislite, da ste usmerili svoje možgane v pravo smer, se cela zgodba zavrti za 180 stopinj. Ob razvoju vašega napredka pride v ospredje nesmiselna ugankarska logika, ob kateri lahko le upate, da ima vaš junak Samuel poleg vseh naštetih sposobnosti še smisel za telepatijo... in potrpljenje... hm, in še marsikaj drugega. Večkratno zaporedno branje opisa z vaze bo res sčasoma razkrilo skrit pomen, ampak, ljudje božji... komu se to sploh ljubi. In Samuelovo prizadevanje, da preveže škatlo z varovalkami... ah, prosim vas, čisto, golo tiparije. Vedno smo bili veseli, kadar smo bili ornamljeni s posebej pretkanimi ugankami, ampak tavanje v temi nikakor ni zabavno in navdušujoče.

Poleg nesmiselne linearnosti lahko v igri najdete tudi nenadne trenutke radosti. Šumenje vrb ob potoku in bučanje vode v temni noči sta resnično živi zvočni izkušnji in kažeta na trud razvijalcev, da bi posnemali grozljivke iz petdesetih let. Ubogi Samuel lahko spozna svojega stvarnitelja na vse mogoče boleče in krvave načine, še posebej v zadnjih dejanjih, ko se neizbežen preobrat v zgodbi skoraj izkaže za vrednega poti. Najverjetneje vas bo malo takih, ki bi v tej dolgočasni moriji zdržali tako dolgo – če je torej res, da so pustolovščine mrtve, je to le še en žebelj v krsto umrlega.

PCF

OGLEJTE SI ŠE TO...

>> **Broken Sword: The Sleeping Dragon** Revolution
>> **Lucasarts Entertainment Collection** Lucasarts
>> **Escape from Monkey Island** Lucasarts

Min 400MHz, 64Mb, 8Mb 3D kartica
Opt 600MHz, 128Mb, 16Mb 3D kartica
Večigralstvo Ne
Na spletu www.gmxmedia.net/blackmirror

PCF 46% "Frustrirana množica mahanja z miško in klikanja."

Umetniški odsev

Zrcalce, zrcalce na steni povej...

Ko se delajo igre, se cekini ne razmetavajo na vse strani. Pri Future Games vedo, da je bolje opleniti zbirko slikovnega arhiva, kot pa plačevati za drage notranje opremljevalce navideznega okolja. Lahko krivite našo čudaškost, ampak ozrite se malce na potret slikarja Hansa Holbeina, ki je maskiran v pokojnega člana Gordonovega klana, hkrati pa predstavlja tudi nekaj bavarskih voditeljev ob pristanku. Morebiti so to luknje v raziskavi ali pa gre le za slabo šalo.

GLAVNA In prvo nagrado za najbolj grozljivo stvar v kleti prejme.....

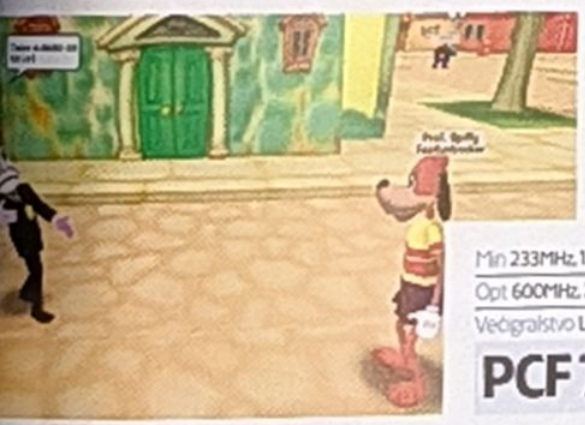
ZGORAJ DESNO Ljudje se vedno radi pogovarjajo. Le nadležno počasi.

Disney's Toontown

Zajca Rogerja pa nikjer videti. Grdo.

Založnik Disney Na spletu www.disney.co.uk/toontown

Disneyev MMORPG? Hudiča. Stari Walt se nemara že obrača v svojem zamrznjenem posmrtnem domu, če vsaj delno sluti, kaj se dogaja. Sovražniki v igri so tisti brezdušni odvetniki in uslužbenci velikih korporacij, za katere bi prej pričakovali, da jih bodo pri Disneyu zaposlili, kot pa da bi jih preganjali. Kljub temu bi starega h gibanju spravili tisti pozitivni mravljinci po hrbtu. *Toontown* prav pošteno pohodi pradavno verouzpoved podjetja, saj je dejansko igralen, če ga uspemo pogledati skozi oči ciljne publike, torej "tamalih", ki že razumejo določene ukaze. Vse od oblike likov pa tja do možnosti pogovorov je strogo omejeno zgolj zato, da se zagotovi, da greh nikoli ne bi vstopil v kraljestvo miška Mikija in boji med junaki in zlikovci so sestavljeni iz metanja pit po zraku in stiskanja rož za vrat, iz katerih potem brizgne voda sovragu v obraz. Nepridipravi po drugi strani preganjajo naše junake z najrazličnejšim pisarniškim materialom, ki zna pa biti prav hudirnano zahrbten. Za kakršno koli obliko prostega pogovora v igri je potrebno dovoljenje staršev, naloge, ki jih bodo malčki opravljali, so precej enostavne in tudi igra izgleda bolj ko ne tako, kot bi ušla iz nekega čudnega sveta Atarijev. Vseeno bodo najmlajši igralci v družini veseli igranja te zadevice, vsaj pol leta, dokler ne odkrijejo ICQ-ja.



Min 233MHz, 128Mb RAM, 8Mb 3D grafična kartica
Opt 600MHz, 256Mb RAM, 32Mb 3D grafična kartica
Večigralstvo Le prek spleta.

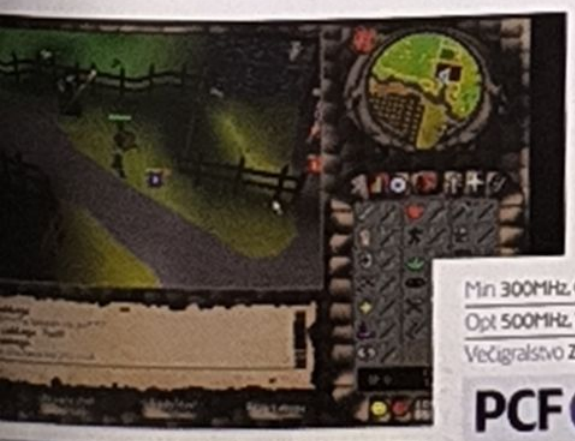
PCF 75% "Zavidljivo spolirano za nekaj mulcem prijaznega."

Runescape

Vsekakor ne gre za igro *Rune* s pogledom na morje.

Založnik Jagex Na spletu www.runescape.com

Mesečno plačevanje naročnine je nekakšen skupni imenovalec tako novih kot starejših iger tipa MMORPG in prav veseli smo, da vidimo, da so se pri založniku Jagex odločili, da igralce spustijo v svoj navidezni svet, ki med drugim deluje kar v brskalniku, ne da bi tem bilo potrebno seči v žep. Živite torej svobodno in brezplačno. Deležni boste veliko značilnosti igre s spodobnim običajnim arzenalom veščin, nalog in veliko dozo ponovitve, skupaj z globoko nedomiselnimi liki. Če se odločite, da boste razvijalcu plačali nekaj več kot jurja na mesec, pa boste deležni še večjega deleža sveta *Runescape*. Na žalost ni skupnosti, ki bi stala za igro. Razen kupovanja stvari in udrihanja po mimoidočih je pravzaprav ni stvari, ki bi podrobno izcuzala iz vas zadnje kaplje težko pridobljenih veščin. Naloge, ki bi od vas zahtevala kaj drugega kot pa ponavljajoče se klikanje po levem gumbu miške, pravzaprav ni in ornejen pogled vmesnika, ki je izdelan v Javi, vam celo to opravilo dodatno otežuje. Tako bo veliko bolj verjetno, da boste s svojim likom kopali po lubju drevesc kot pa po lobanjah *sovražnikov*. Še več, igra je grda, kljub temu pa ena izmed boljših oblik spletnega razvedrila. Če ste brez kupa denarja in posedujete manj zmogljiv računalnik, jo kar zagrabite.



Min 300MHz, 64Mb RAM
Opt 500MHz, 128Mb RAM
Večigralstvo Zgolj prek spleta.

PCF 65% "Okorna in groba, a presenetljivo obsežna."

MIMOGREDE IZŠLE SO TUDI TE IGRE

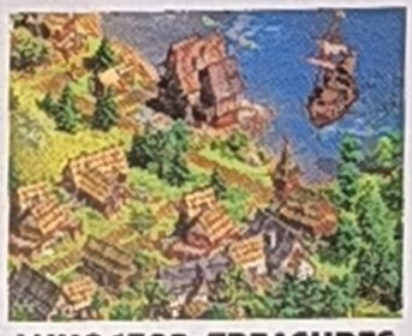
SPELLFORCE: THE BREATH OF WINTER

Založnik JoWood
Na spletu www.spellforce.jowood.com

Ta razširitev izvirnika se lahko igra kot samostojna igra, obljublja pa hibridno igranje med zvrsterna RTS in RPG in več kot 50 ur ždenja za računalnikom. Temu dodajmo še okoli 150 predmetov, ki jih lahko uplenite, nekaj domišljijskih stereotipov in podganjih likov, ki vas vodijo naokoli in dobili bomo igro, ki nekako le doseže šarm izvirnika, čeprav to tej hibridni zvrsti iger ne pripomore ravno veliko. Če prek igre vržete uraden obliž in nove pohode za igranje v načinu enega igralca, postane bolj privlačna.

Min 1 GHz, 256Mb RAM, 32Mb 3D grafična kartica
Opt 1,8GHz, 512Mb RAM, 64Mb 3D grafična kartica
Večigralstvo LAN, prek spleta.

PCF 69% "Zdrava doza že videnega, a brez idej"



ANNO 1503: TREASURES, MONSTERS AND PIRATES

Založnik EA
Na spletu www.anno1503.com

Sprejmemo vse dodatke k igram, v katerih smo deležni novih kampanj in peščice novih priboljškov, ki so jih razvijalci spraskali s hrbtov svojih trdih diskov. Tukaj pa smo deležni čistokrvnega salutiranja z enim prstom: 12 novih enkratustreli scenarijev, treh novih stopenj in nekaj sprememb v samem načinu igranja, ki pa so komajda vredni truda praznjenja koša na namizju računalnika. In to za ceno, za katero bi si lahko omislili štiri poceni naslove iger, ki bi bili neznansko bolj zabavni.

Min 500MHz, 128Mb RAM, 16Mb 3D grafična kartica
Opt 800MHz, 256Mb RAM, 32Mb 3D grafična kartica
Večigralstvo Ne

PCF 40% "Funkcionalen, a nepotreben dodatek."

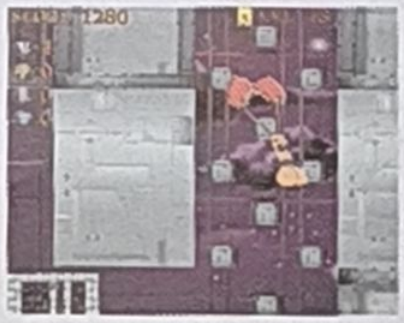
LIVE FOR SPEED

Založnik Live For Speed Team
Na spletu www.liveforspeed.net

Ta doma ustvarjeni dragulj vam bo postregel z velikim izborom strojev, s katerimi se boste podili naokoli, ne kaže pa zanemariti niti realizma, ki se v igri pojavlja in ki bi v sramoto spravil celo kakšno Papyrusovo igro. Vodiči v igri so narejeni slednji spodobno, kar je dokaj slabo, saj je igra precej težka in podobna sesanju zavornega bobnica pri popolni blokadi. Če ste lastnik volana in izdatne doze potrpežljivosti, pa se igranja le polotite in uživali boste lahko v vožnji vseh avtomobilov, katerih nastavitve lahko pred dirkanjem tudi spreminjate. *Live For Speed* je spolirana igra, ki uživa lep ugled večigralske spletne skupnosti in če vam je dovolj všeč, se jim pridružite.

Min 1 GHz, podpora za DirectX8.1
Opt 1,4 GHz, 64Mb 3D grafična kartica
Večigralstvo 16 igralcev hkrati

PCF 84% "Zelo impresivna, kljub ozki usmerjenosti."



DICK SUCKS: TERROR IN TITVILLE

Založnik Redfire Software
Na spletu www.redfiresoft.de

Če smo čisto iskreni, že prav pogrešamo poštene ploščadne arkade. Če ste tudi vi iste sorte, si dobro zapomnite, da si *Dicka* nikakor, nikoli in v nobenih okoliščinah ne namestite. Razen seveda, če imate fetiš na samostoječe (ali bolje samoskakajoče) moške spolne ude z usnjenimi ovratnicami, prosto plavajoča in spolno nevarna ženska oprsja, na sprehajajoče se kondome, in artritis.

Take igre bi naj bile smešne in zabavne. Ta vsekakor ni. Poskakovanje po dvigalih, naskakovanje silikonskih oprsij in prebadanje kondomov še nikoli ni bilo tako božjastno debilno in depresivno..

Min PII 400MHz, 32Mb RAM
Opt Kar koli več
Večigralstvo Saj se hecate, kajne?

PCF 2% "Če pogrešate arkade, igrajte *Prehistoriko*."

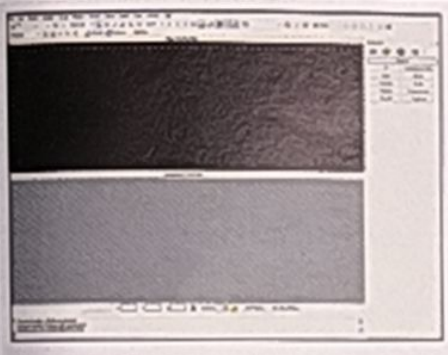
Far Cry

JE UREJEVALNIK ZA *FAR CRY* NAJBOLJ INTUITIVNO ORODJE ZA IZDELOVANJE STOPENJ VSEH ČASOV? PREIZKUSITE GA, IN SE SAMI PREPRIČAJTE.

Prvič smo se srečali z urejevalnikom stopenj za *Far Cry* pred kakšnimi šestimi meseci, na neki s pijačo založeni tiskovni konferenci v Nemčiji. Nekje na polovici dogodka smo se nekako znašli v intervjuju z ustanoviteljema podjetja, Cevatom in Farukom Yerlijem, kar nas je v trenutku streznilo. Na zaslonu sta mahničila kose pokrajine, lepila čez njih teksture, preklapljala med dnevom in nočjo. Že to je bilo precej impresivno, ko pa sta nato z enim samim klikom skočila v igro, smo spustili čeljusti do kolen. Nobenega zatikanja, nobenih težav s procesiranjem, iz oblikovanja takoj v igro. Vau! To je bil tudi razlog, da je bil urejevalnik prva stvar, ki smo jo pognali, ko smo dobili v uredništvo končano različico igre. Kar nekaj časa smo se poigravali z njim in, s pomočjo fantov pri Cryteku, smo zdaj končno pripravljeni deliti z vami vse trike, potrebne za izdelavo lastnega zemljevida. Najprej vas bomo nežno vpeljali v izdelavo standardne stopnje, katere tematika bo ugasel vulkan, na koncu pa boste spoznali še posebnosti stopnje za način Team Deathmatch.

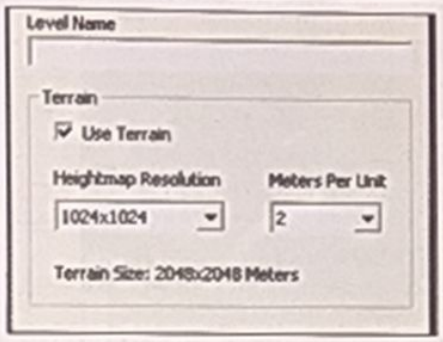
// KOPNO NA VIDIKU!

Tu boste začeli s prvimi koraki pri ustvarjanju zemljevida za *Far Cry*.



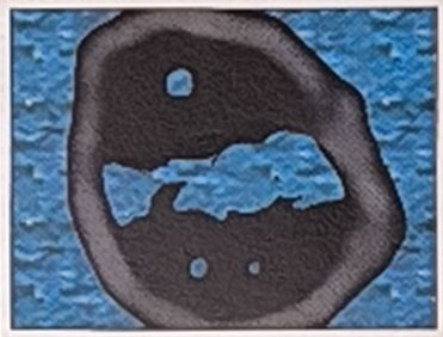
01 POIŠČITE UREJEVALNIK

Poženite **način Sandbox**, ki ga lahko najdete na disku v **mapi Bin32**, kjer ste pač namestili igro *Far Cry*. Pred vami se bo znašlo dvoje oken in enormno število orodnih vrstic. V zgornjem oknu boste lahko opazovali zemljevid, v spodnjem pa realnočasovni izris ustvarjene stopnje. Na začetku ni nikjer ničesar, ali pa je povsod samo voda, ker nismo še ničesar napravili. Kliknite **modri gumb** z znakom plus poleg **Mission0** (zgoraj levo), s čimer boste dodali novo misijo, in odtipkajte naziv **FFA.**



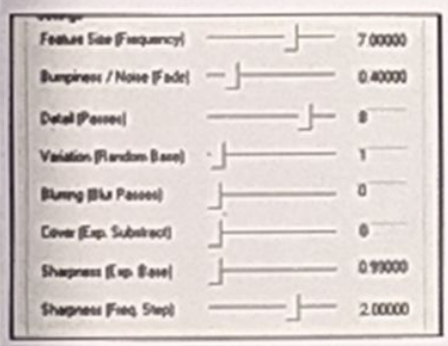
02 TO JE ZAČETEK

Prva stvar, ki jo moramo storiti, je ta, da postavimo temelje novi stopnji. Kliknite **File→New** in določite parametre. Ker delamo večigralsko stopnjo, se bomo omejili na 512 x 512 enot in zmanjšali velikost enote na 1 meter. V teoriji lahko ustvarite tudi stopnjo velikosti 4,000.000 km2. Vtipkajte ime stopnje (sam urejevalnik vam bo preprečil podvajanje imen). Kliknite **OK** in nato **Save**. Shranjevanje zemljevida je nujno, saj urejevalnik drugače kasneje ne bo hotel ustvariti terena.



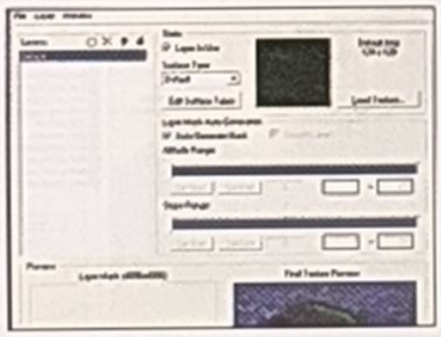
03 IZDELAVA TERENA

Najprej si ustvarimo podlago. Kliknite na gumb **Terrain** v orodni vrstici, kar bo pričaralo okno **Terrain**. Tu lahko manipulirate z vsemi lastnostmi terena: od višine vode do barve sonca. Poskusite klikniti na sliko in videli boste, da lahko dodajate nove višinske točke. Kliknite na gumb **Generate terrain**. Glede na vaše nastavitve se bo ustvarila nova oblika terena. Alternativa temu načinu je risanje lastne pokrajine ali uvoz višinskega zemljevida v formatu BMP.



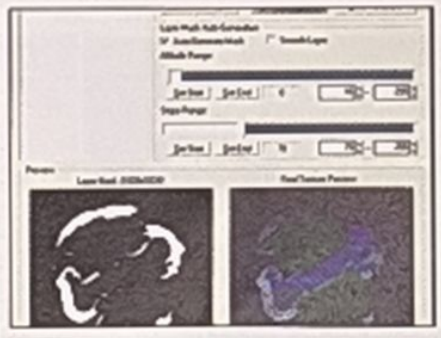
04 OLEPŠAVA TERENA

Zdaj lahko svoj zemljevid natančneje definirate. Kliknite na gumb **Modify** in prikazala se vam bo serija nastavitev. Pri običajni stopnji vam priporočamo, da poženete **Smooth Beaches/Slopes** ali pa bodo imeli igralci težave pri plezanju iz vode. **Feature Size Frequency** poveča količino kopnega, medtem ko **Bumpiness** in **Blurring** vplivata na to, kako groba oziroma gladka bo pokrajina. Številka **Variation** je naključna vrednost, ki lahko dramatično vpliva na obliko okolja. Poigrajte se še z ostalimi nastavitvami.



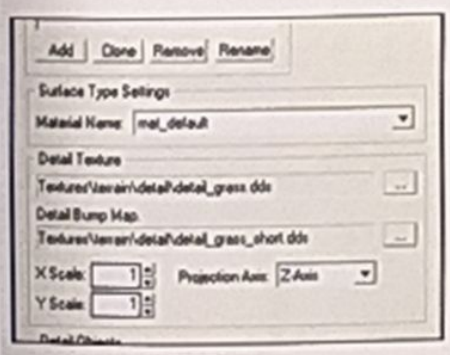
05 PLASTI TERENA

Preden lahko ustvarite 3D predogled zemljevida, morate pravilno postaviti luči in teksture. Kliknite gumb **Surface Texture** in pred vas bo skočilo okno **Terrain Layers.** Tukaj lahko ustvarite več tipov površin in pravila, kdaj in kje naj se nanašajo na podlago. Najprej ustvarite plasti; mi smo se odločili za Pod gladino, Obala, Skalovje, Trava in Strma pobočja. Ustvarite stopnjo Pod gladino, kliknite gumb **Load Texture** in dodajte teksture za vsako posamezno plast.



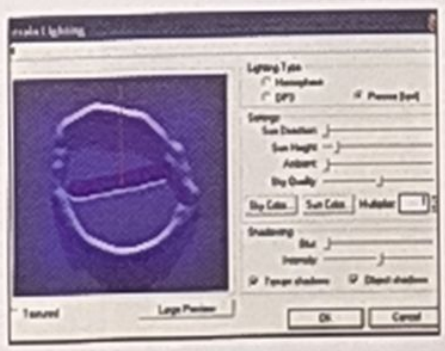
06 STRMINE

Izberite plast Pod gladino, povlecite zgornji drsnik na **16** in kliknite **Set End**. Ta tip površine se bo nanesel do višine 16, ne glede na strmino. Ponovite postopek za Obalo, Skalovje, Travo in Strma pobočja in za vse nastavite različne in razumljive višine. Zdaj za vse razen Strmih pobočij določite zaključno točko **Slope Range** na **125** (kar je 45°, 90° je 255), in določite to za začetno točko Strmih pobočij. Na papirju zdaj morda zveni kompliciran, ko pa boste stvar videli pred seboj, vam bo jasno vse.



07 TIPI POVRŠINE

Kliknite na gumb **Edit Surface Types**. Zdaj ste na zaslonu **Surface Type**. Ta določa lastnosti določene plasti terena. Ustvarite tip površine, ki bo ustrezal vsaki plasti (lahko izberete enak tip površine za več plasti terena). S seznama za vsako izberite ustrezen material. Zdaj izberite še podrobno teksturo s seznama (ta se prikaže, le ko se teksturirani lokaciji dovolj približate). Zgornja meja je sedem tipov površine, zato jih pametno uporabite.



08 OSVETLJEVANJE ZEMLJEVIDA

Preden se boste končno lahko začeli igračkati s pokrajino, boste morali vse še pravilno osvetliti. Pojdite nazaj na glavno okno **Terrain** in kliknite na ikono **Lightbulb**. Od tod lahko vplivate na smer, intenzivnost in barvo svetlobe, ki jo oddajata nebo in sonce. (Obstajajo tudi posamične dinamične in statične luči, vendar izžameta procesor do te mere, da bo večina strežnikov klecnila pod bremenom. So pa uporabne v načinu za enega igralca.)

09 POVEZAVA PLASTI

Ko boste zaprli okna, boste morda zagledali kilometrske črke, nekaj podobnega temu na naši sliki. Brez panike, vse kar vam želijo povedati je, da še niste generirali teksture površja. Kliknite **File→Generate Surface Texture**. Sprva izberite nizko ločljivost. Morda ne bo izgledalo krasno in tu in tam bo še vedno kak rdeč kvadratek "Replace Me", boste pa dobili predstavo, kako bo stopnja izgledala. Paniko zaženite šele v primeru, da imate na zaslonu še vedno samo rdečino.

VABIMO VAS NA SPREHOD

Premikanje po stopnji je preprosto, ko vam nekdo pove, kako. No, tako.

Z uporabo tipk [W], [A], [S] in [D] ter z miško se lahko premikate znotraj okna s predogledom, vendar gre vse skupaj precej počasi. Da bi preklopili v višjo prestavo, povečajte parameter Speed na dnu zaslona. Po vseh treh oseh se premikate s srednjim gumbom miške, pogled pa približujete in oddaljujete s koleščkom. Poslužite se lahko tudi okna za izbiro objektov (rumenkast gumb z izrisano stranjo na vrhu orodne vrstice). V tem okencu lahko izberete kateri koli objekt ali skupino objektov. Če po izbiri kliknete nekam ven in nato pošljete miško na gumb Go to Object na desni strani, boste takoj skočili k temu objektu in ga imeli tudi izbranega.

Koleščck miške
Približevanje in oddaljevanje

Desni gumb miške
Vrtenje pogleda

Srednji gumb miške
Premikanje po oseh

Srednji in desni gumb
Približevanje in oddaljevanje

POSPEŠITE UREJANJE

Kako še hitreje začeti z izdelavo stopnje.

Ko boste ustvarili svojo prvo stopnjo, lahko izvozite nekaj stvari na drugo, da boste lažje začeli. Najprej v sekciji Layers kliknite File→Export Layers in shranite plasti v osnovni direktorij Levels. Zdaj lahko kadar koli uvozite te nastavitve in gradite na njih. Vaša nova stopnja bo dobila osnovo, prihranjen pa vam bo tudi čas za nastavljanje podrobnih tekstur. Kot naslednje lahko shranite vaše skupine rastlinja – to lahko postorite v RollUpBaru v sekciji Terrain→Vegetation. Izvozite lahko tudi predmete ali skupine predmetov. Tako lahko z lahkoto shranite tisti most ali ostanke trdnjave, okoli katerih ste se potili zadnjih nekaj ur. Izberite objekt ali skupino objektov in kliknite Modify→Save Object(s). (Bližnjica do tja je [Shift]+[Ctrl]+[S]). Vašo novo stopnjo boste lahko opremili s temi predmeti s preprostim pritiskom kombinacije [Shift]+[Ctrl]+[S].

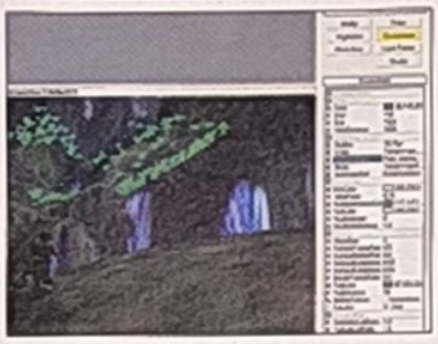
IGRANJE NAJ BO ZABAVNO

Dajte stopnji neko tematiko in zabava bo tu.

Nastavitve Mission Properties vam puščajo veliko prostora za manevriranje in z malo domišljije in ustvarjalnosti lahko iz svoje stopnje začarate marsikaj. V eni izmed naših stopenj smo odstranili vse razen možnarja. Zaradi težkega orožje, ki pošilja izstrelke proti tarči v loku v kombinaciji z zelo počasnim premikanjem, se je vse skupaj spremenilo v nekakšno različico igre *Worms 3D*. Tudi mnogoboji z metalci raket ali samo ostrostrelnimi puškami znajo biti zabavni. Podobno divje variante vključujejo stopnjo z zelo malo streliva za osnovna orožja, stopnjo z veliko ranljivimi vozili in stopnjo, kjer je mogoče razstreliti skoraj vse.

// DODAJANJE BARV

Realistična okolja so ključ do prepričljivih stopenj.



10 OBDELAVA OKOLJA

Do okna **Environment** pridete preko jezička **Terrain** na **RollUpBar**. Tudi tukaj lahko, tako kot v okencu **Lighting**, spreminjate osvetlitev. Se pa tu lahko dotaknete tudi splošne barve okolja **EnvColor** in barve ambienta **OutdoorAmbient Color**. Ti dve nastavitvi vplivata na barve celotnega zemljevida in ju je najbolje nastaviti na nekaj svetlega, če ne izdelujete ravno nočne misije. Tudi megla vpliva na barvo zemljevida in na to, kako daleč bo igralec videl.

11 OLEPŠAVA TERENA 2

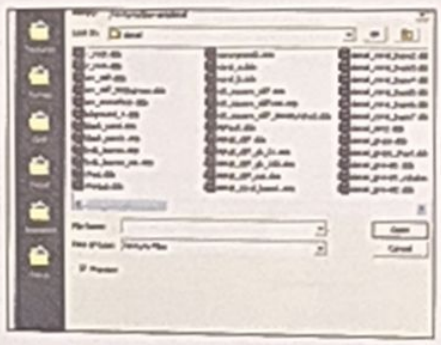
RollUpBar ima štiri jezičke. Kliknite na drugega, **Terrain**. Samo za trenutek kliknite **Modify**. Videli boste krogec v oknu s predogledom. Temu krogu lahko povečate velikost in trdoto (**hardness**) (moč, s katero se učinki nanašajo na okolico). Nastavitev **Smooth** bo popravila morebitne nepravilnosti na površini in jo spremenila v gladko krivuljo. Čopič **Flaten** pa po drugi strani premakne vse, kar se nahaja v krogu, na določeno višino, malo razgibanosti lahko dobite le z dodajanjem šuma (**noise**).

12 NAMIGI PRI OBDELAVI

Ko se lotevate tovrstne obdelave pokrajine, lahko občutno pohitrite delo, če uporabljate bližnjice na tipkovnici. Polmer (**radius**) čopiča lahko večate ali manjšate s tipkama **[+]** in **[-]** na številčni tipkovnici. Parameter **height** čopiča **Flatten** lahko spreminjate z gumboma **[/]** in **[*]**. Najbolj uporabno orodje tu pa je zajemanje višine; uporabite kombinacijo **[Ctrl]+levi gumb miške** nad določenim predelom in v nastavitve čopiča se bo samodejno prekopirala njegova višina.

13 VEGETACIJA

Zdaj ko ste postavili osnovno ogrodje vaše stopnje, se na hitro razgledte po njej. V samo igro lahko skočite s **[Ctrl]+[G]**. Malo prazno izgleda vse skupaj, kajne? Kliknite na jeziček **Terrain** v **RollUpBar** in izberite **Vegetation**. Kliknite na četrti okvirček z vrisano medaljo. Tako ste ustvarili skupino rastlinja, zato ji dajte ime, kot je Zelenje. Izberite ga (če še ni), kliknite na okvirček z modrim plusom, se zapeljite do **Far Cry→Objects→Natural** in izberite primeren direktorij.



14 ŠE VEČ RASTLINJA

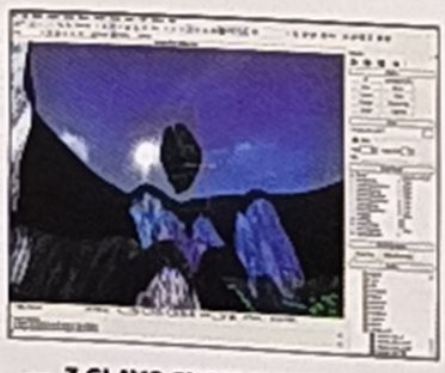
Iz mape izberite vse predmete, ki jih boste vključili v svoj zemljevid. Držite **[Shift]** in jih izberite več (izogibajte se tistim s pripisom **lod**, ker izgledajo nedokončani). Kliknite **OK** in izberite nekaj elementov vegetacije, ki jih boste obarvali (njihovi gumbi se prebarvajo z modrega v rdeče). Povečajte **polmer** čopiča na okoli **10 pikslov** in kliknite gumb **Paint Objects**. V okvirju z lastnostmi kliknite na **Density** (glejte sliko pri koraku 15) in vnesite vrednost okoli števila tipov vegetacije, ki ste jih izbrali.

15 LASTNOSTI VEGETACIJE

Kliknite gumb **SizeVar** in nastavite vrednost med **0** in **2**. Manj kot 1 pomeni objekte med normalno in majhno velikostjo, nad 1 pa pomeni večje. Če povečate vrednost **Bending**, se bodo rastline bolj nagibale v vetru. Če želite določiti meje, na kakšnih strminah se bo rastlina pojavljala, storite to z ukazoma **SlopeMin/SlopeMax**. Pobarvajte pokrajino. Da bi pokrili celotno pokrajino glede na pravila, ki ste jih določili, kliknite tretji gumb z desne pod **Vegetation**.

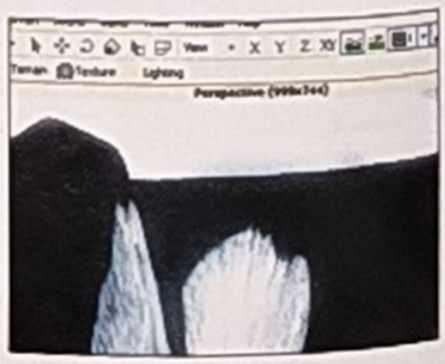
16 KAMNOLOM

Skale bodo naši prvi primeri objektov. Objekti sestavljajo večji del okolja v *Far Cry*, do njih pa dostopate preko jezička **Object** v **RollUpBar**. Tu imate na volj neprijetno veliko količino gumbov, zato zaenkrat kliknite samo tistega z napisom **Brush**. Zdaj izberite sekcijo **Natural→Rocks**, se odločite za skupino, ki ustreza vašemu okolju (mi smo izbrali Vulcano_rock). Izberite skalo iz okenca. Da bi skalo postavili, jo povlecite na zemljevid in spustite.



17 Z GLAVO SKOZI SKALO

Vaša skala zdaj lebdi nekje nad pokrajino. Na začetku bo imela prikazane tri osi in tri ravnine med njimi. Kliknite na krožec z vertikalnima puščicama na zgornji orodni vrstici, nato izberite eno izmed osi ali eno izmed ravnin in povlecite; objekt se bo premaknil skupaj s kazalcem. Postavite skalo na primerno mesto in zaklenite njen položaj – kliknite gumb **Lock to Landscape** (rdeča črta nad zelenimi polji).



18 SKALIRANJE SKALE

Izberite vašo skalo in pritisnite **[Ctrl]+[C]**. Tako boste ustvarili novo, identično skalo. Pomaknite jo stran od izvirne in izberite orodje **Rotate**. Zavrtite jo okoli ene ali dveh osi in jo pomaknite na želeno mesto. Če želite, lahko tudi združite dve skali in tako sestavite eno večjo. Z uporabo orodja **Scaling** je mogoče tudi spreminjati velikost skale in tako dodati v svoje skalovje še kanček raznolikosti.

// ZDAJ GRE ZARES

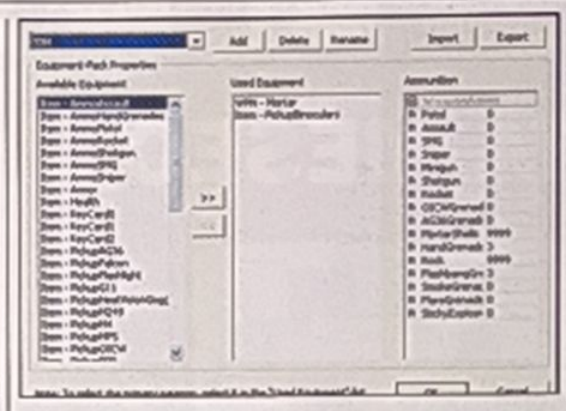
Vse dodatne malenkosti, ki bodo popestrile vašo stopnjo za način Team Deathmatch.

19 RISANJE CEST

V *Far Cry* imate težavo, če skrenete z začrtane poti – počutili se boste izgubljene. Pomagalobo , če boste imeli pri gradnji v glavi jasno podobo stopnje, kje bodo pomembnejši predmeti in kje bo prihajalo do krvavih spopadov. V oknu **Texture** ustvarite plast, imenovano **Ceste** in odznačite **Auto-generate mask**. Kliknite **OK** in izberite **Terrain→Layer Painter** v **RollUpBar** (morda boste morali ponovno zagnati urejevalnik, da bo delovalo). Zdaj narišite plast s cesto na zemljevid.

20 TEAM DEATHMATCH

Da bi zgradili stopnjo za Team Deathmatch, bo treba ustvariti novo misijo v meniju **Mission**, imenovano **TDM**. Na vaš zaslon bo skočila različica vašega zemljevida z vsemi plastmi, ampak brez vseh kul objektov. Preklopite nazaj na stopnjo **FFA** (glejte korak 1). S kombinacijo **[Ctrl]+[T]** priključite seznam objektov in kliknite **Select all**. Zdaj s pritiskom na **[Shift]+[Ctrl]+[S]** shranite vse kot en sam objekt in spet skočite na zemljevid **TDM**. Uporabite **[Shift]+[Ctrl]+[L]** in naložite objekte tja, kamor spadajo.

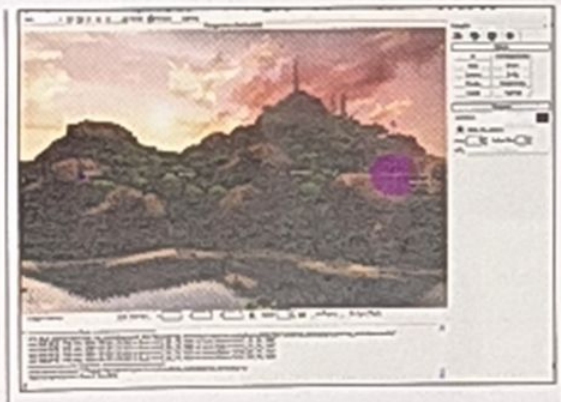


21 PAKETI Z OPREMO

Sestavljanje paketov z opremo je preprosto opravilo, a kljub temu bistvenega pomena za igralce. Najprej izberite **Mission→Edit Equipment Packs**. Okno bo sprva prazno, zato kliknite **Add**, da bi ustvarili nov paket. Zdaj izberite vso opremo, s katero bodo vaši možje začeli, in jo prestavite v srednji stolpec. Preverite tudi, da bodo imeli dovolj streliva v desnem stolpcu. Pojdite zdaj ven in kliknite **Mission→Properties**. Izberite **FFA** s seznama in kliknite **OK**.

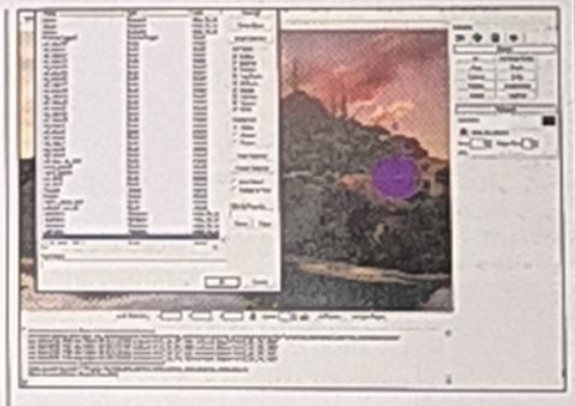
22 PREDMETI

Po stopnji moramo nametati dovolj uporabnih predmetov, da bodo imeli vsi igralci dovolj dobre možnosti, da hitro pridejo do različnega orožja. Podajte se v meni **Object→Entity** in kliknite **Pickups**. Večina predmetov na tem seznamu je uporabnih. Izberite stvar, izberite **Follow Terrain** in možnost **Snap to Objects** in preprosto povlecite zadevo na zemljevid. Dobro je, če lahko igralec pobere nov predmet vsakih **20 sekund**, pametno pa jih je tudi združevati za lažji dostop.



23 OŽIVLJANJE IN GLEDALCI

Seveda potrebujemo tudi začetna mesta za vse igralce in ena sama lokacija bo premalo. Skozi meni **Objects** se priklikajte do **TagPoint** in izberite **Respawn**. Večkrat povlecite tole točko do različnih mest na zemljevidu in jo vsakič preimenujte v **Players**. Popolnoma enak postopek uporabite za postavljanje začetnih točk za gledalce, le da točke **Respawn** tokrat poimenujte **Spectators**. Slednje poskusite postaviti na takšna mesta, da bo od tam dober razgled na akcijo.



24 OBNAVLJANJE PREDMETOV

Se še spomnite predmetov, ki smo jih razpostavili dva koraka nazaj? Pa pomnite, kako smo jih skrbno združili v skupine? No, pojdite zdaj nazaj do njih in jih izberite, da boste lahko nastavili čas, po katerem se bodo ponovno pojavili, po tem, ko jih bo nekdo pobral. Izberite skupino s **[Ctrl]+[T]** menija **Object management**, jih razdružite, kliknite na okvirček **Entity Properties** in vsem izbranim predmetom določite čas ponovne pojavitve (**Respawn**) na **20 sekund**.

25 PREVOZNA SREDSTVA

Vozila lahko, ravno tako kot vse ostale stvari, prosto namečete po celotnem zemljevidu. Podobno kot orožja, se morajo tudi vozila ponovno pojaviti, ko jih nekdo premakne ali ko so uničena, vendar je metoda tu nekoliko kompleksnejša. Izberite vozilo s seznama **Entity** in ga postavite na zemljevid. Zdaj izberite objekt **Entity→Multiplayer→Phoenix** in ga postavite poleg vozila. Gre za nevidno štoparico, ki je povezana z vozilom in ga pripelje nazaj na začetno točko, ko to stori bridko smrt.

26 PREVOZNA SREDSTVA 2

Bo pa potrebnega nekaj malega skriptiranja, da bi stvar delovala. Kliknite na vozilo in se pomikajte navzdol po **RollUpBar**, dokler ne najdete lastnosti **Scripting**. Kliknite na **On Death** in nato naprej na okvir **Pick New**. Ko imate ta okvir izbran, kliknite še na objekt **Phoenix**. Zdaj ponovite postopek še za **On Abandoned**. Na koncu samo še izberite objekt **Phoenix** in pod **Entity Properties** nastavite njegovo lastnost **Respawn** na primerno nizko vrednost (okoli **30 sekund**)

27 PRVI PREIZKUS

Zdaj uporabite kombinacijo **[Ctrl]+[G]**, ki vas bo vrgla v igro. Vzemite si nekaj trenutkov za prosto pohajkovanje po zemljevidu in iskanje napak. So določena področja prestrma in je zaradi tega treba neprestano skakati navkreber? Vzemite v roke orodje **Modify→Reduce Range** in se lotite popravljanja. Ste tu in tam posejali pregloboke luknje? Zravnajte jih. Je pokrajina preveč gola? Uporabite orodje **Vegetation** in zapolnite praznine. Slaba stopnja je preprosto tista, ki je sami niste dovolj igrali.

FHM

TA MESEC...

VELIKA KNJIGA NORCEV

Predstavljamo ti druščino najneumnejših primerkov človeške vrste, ki so kdaj hodili po obličju Zemlje. Užívaj v idiotih, ki pijejo urin, pornografiji, ki ubija, zgodbi o pijanem Avstralcu in strupeni kači, in bistrem Poljaku, ki si je odrezal glavo!

OČETOVSKI NASVETI

Prospekti te skušajo prepričati, da je v prtljažniku tvojega avta prostora za dve kravi in piščanca, toda če ne prevažaš vode, ti vanj uspe spakirati kvečjemu prazno torbo. 6 strani koristnih nasvetov – kako ubiti glodalca, kako pokopati psa, kako ne pokazati čustev...

ŽENSKE: ZAROTA!

Jep, vse to počnejo. Flirtajo s tvojimi prijatelji, pritožujejo se nad tvojimi navadami ob izbiri TV programov, silijo te po nakupih. Vse je del skrivnega ženskega načrta, da bi te spremenile v ubogljivega kužka. Kako to vemo? Povedale so nam!

69 SEKSUALNIH PERVERZIJ

Škampanje, pljusk, pasja kopel, galebji ples, avtopederacija... Da, še vedno govorimo o seksu. Pripravi se, da boš začuden, morda majčkeno vzburjen medtem, ko ti v pravem *FHM* slogu naštejemo 69 najboljših seksualnih perverzij...

PLUS!
DON KING
Čudak ali genij? Življenska zgodba zloglasnega managerja!

SAMO 790 SIT!

IGRA TREH POLČASOV

Skupaj z našimi učenjaki natančno analiziramo tri kandidate, ki želijo postati najpomembnejše nogometne poslovne simulacije.

No, ne moreš zmagati prav vsake. In če si slovenska reprezentanca pod vodstvom Prašnikarja, ne moreš zmagati nobene. Nikoli. Evropsko prvenstvo je že za nami, liga prvakov bo počivala do jesenskih vetrov, vmes pa je vse prevelika praznina, ko bodo naši navijaški šali in kape z vgrajenim držalom za pivo počivali. Na srečo računalniški navdušenci to nekajmesečno vrzel v svojem življenju zlahka zapolnimo s pomočjo simulacije žogobrca. A katero bomo v izbrali? *Championship Manager* je bil dolgo nesporen glavni strelec, toda po razhodu založnika Eidosa in razvijalca Sports Interactive se nam kar naenkrat ponujata dve igri – *Champ Man 5* iz Eidosa in *Football Manager* iz SI (da, tudi mi smo opazili zanimivo kratico). Vendar počakajte! To sploh ni vse. V konico napada na vsak način sili še šminkerski EA-jev *Total Club Manager 2005*. Ni nam torej preostalo drugega, kot da dobimo tri skrajno usposobljene ljudi (no, njihova strokovnost je morda bolj povezana s pitjem piva in gobcanjem, kot pa samo nogometno igro, navsezadnje pa sta to tipični lastnosti nogometnega poznavalca) in jih poprosimo za analizo tekmovalcev.

CHAMPIONSHIP MANAGER 5

ZALOŽNIK EIDOS
RAZVIJALEC BEAUTIFUL GAME STUDIOS

V sredini obrambe je gromozanska luknja. To je pač obramba...

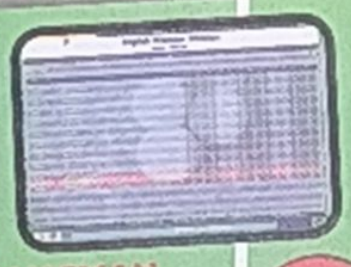
Nikoli ne bomo vedeli, koliko hudih besed je bilo izrečenih ob prenehanju sodelovanja Eidosa in Sports Interactive. Kakor koli že, s pomočjo Salomonove modrosti, ki se prenaša skozi rodove, so bili sadovi dolgoletnega sodelovanja razčesnjeni na dva dela in obe strani sta bili z rezultatom sorazmerno zadovoljni. Eidos je dobil ime, Sports Interactive pa motor igre.

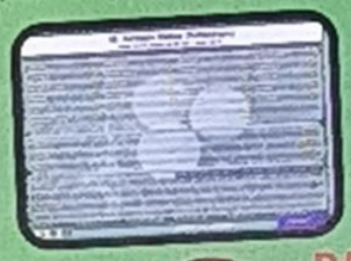
Eidos ima torej precejšnjo prazнino, a hkrati hordo zvestih oboževalcev; še posebej tistih, ki dogajanja v industriji ne spremljajo podrobno. Želja, da bi ponovno ponudili nekaj prvovrstnega, je prisotna, a veliko kupcev bi se naslova verjetno držalo, četudi bi serija zaplula v vode povprečnosti. Eidos se je najprej lotil ustvarjanja baze igralcev, saj je SI svojo vzel s sabo. Pri tem so se povezali s tako imenovanim Professional Football System (verjetno bo isto pot ubral tudi novi *TCM*), mednarodno mrežo raziskovalcev, ki načrtujejo ocenjevanje vsakega igralca na podlagi številnih statistik in absolutnih točk, kar naj bi omogočalo večjo poštenost.

CM5 naj bi tudi popolnoma prenovil celoten potek treniranja; sistem bo prijaznejši do uporabnika in precej realnejši, čeprav boste lahko vso odgovornost prevalili tudi na svoje trenerje, ki bodo iz moštva iztisnili vse rezerve. Miru niso dali niti igralnemu vmesniku – skupaj z uničevanjem igrišča in vremenskimi učinki bo premiero doživel še hitrejši način uveljavljanja vaših odločitev, ki bo vsaj nekoliko zmanjšal absolutno prenja dolge čase obdelave podatkov, po katerih je bil zelo znan *CM4*. In če ste mazohist posebno bolne vrste, bo za vas zanimiva naslednja informacija: Gledali boste lahko vseh 90 minut tekme. In ko boste to prvič dejansko storili, se vprašajte, kdaj se je vaše življenje na lestvici bede prebilo tako visoko.

Nadaljnje spremembe lahko najdemo na področju izvidništva. Ogledniki so postali mnogo pomembnejši člen igre; najboljši bodo imeli drugo oko ob opravljanju osnovne naloge ves čas odprto še za morebitne nove priložnosti, medtem ko bodo slabi (nepremišljeni) s svojimi neumnostmi ob živce spravljali celo vaše igralce.

Morda najbolj nenavadna Eidosova obljuba je, da *CM5* ne mislijo narediti kot nogometno diktatorsko igro, ampak bodo vključili še elemente, ki jih poznamo iz *Theme Park*. Tako bo





VAN DER HANCMAN
PRVO MNENJE

Naša ekipa izgleda dobro na papirju. A papirnate ekipe dobivajo papirnate pokale. Ko nasprotna ekipa zadene prva, moraš dati dva gola, če hočeš zmagati. Ta ekipa tega ni sposobna.

RUUD BARBIT
DRUGO MNENJE

V tole so resnično zmetali karkoli jim je prišlo pod roke in vse to prenavljanje jih bo enostavno spilo. Govoriti o kakovosti, še preden izdelek dobimo v roke, je v tem primeru skoraj nemogoče.

DAVID BARTOLJHAM
TRETJE MNENJE

Da lahko zamenjaš *Champ Mana*, potrebuješ izkušenega igralca z glavo in preklemano dobro nogo. Nekako nisem prepričan, da ima novi razvijalec Beautiful Game kar koli od omenjenega. Problemi na vidiku?

TOTAL CLUB MANAGER 2005

ZALOŽNIK EA
RAZVIJALEC EA CANADA

TCM je vedno korak zadaj, ampak morda je ravno 2004 njegovo leto.

EA-jev temni vranec ima sicer tradicionalno šibkejšo podporo od znamenitega konkurenta, a so ob razcepitvi na dva pola številni kupci zmedeni in ravno to zna *TCM-ju* pridobiti kakšno novo stranko.

Torej, kaj pravzaprav *TCM* loči od velikih dveh? No, ima praktično enako podatkovno bazo kot konkurenca, nekoliko manj lig, čeprav so vse večje in znamenitejše (na primer angleška, nemška, španska, francoska, italijanska) dobro pokrite, nima pa pravic do uporabe vseh imen.

Prvi unikatni element se imenuje "Vaše mesto, vaš klub." Izberete lahko eno izmed 30.000 germanskih oziroma angleških mest in nato v njem ustanovite lasten klub, ki ga iz komajda kaj več kot večernega zbirališča nesrečno poročenih mož popeljete do veličastne Lige prvakov. Seveda imate na poti tja nadzor nad malenkostmi, kot so klubski navijaški pripomočki, vzorci dresov vaših varovancev in stadion.

Potem je tu še tako imenovani Interactive Manager Dugout. Njegovo bistvo je, da vam omogoči, da se postavite v kožo selektorja, ko je ta ob igrišču; lahko se boste na primer drli na svoje igralce, jim diktirali formacije in stopnjo agresivnosti. Seveda boste imeli tudi pregled nad njihovo utrujenostjo, stanjem kartonov in podobnimi pomembnimi podatki. Na voljo vam bo širok spekter raznolikih pogledov – vse od packastega iz ptičje perspektive, pa do sodobnega popolnoma 3D, na akcijo boste menda lahko gledali celo skozi oči igralcev. Kakopak boste lahko s pomočjo učinkovitih menijev ves čas spremljali dogajanje na drugih srečanjih, po zaslugi posebnega TV načina pa med tekmami celo enostavno preklapljali.

Nikakor pa ne gre podcenjevati moči povezovanja iger EA – *TCM 2005* se bo namreč silno premeteno prepletal z *Euro 2004* in *FIFA 2005*; s pomočjo posebnega sistema imenovanega Fusion boste lahko igrali z lastnimi ekipami, rezultati pa se bodo vnesli v mogočni statistični managerski sistem. Gre za fantastično lastnost, saj imate resnično možnost sami vplivati na dosežke ekipe. Ker si igre delijo podatkovno bazo, ne bi smelo biti problemov niti z uravnoteženostjo rezultatov. Celostno gledano, *TCM* morda res nima globine *Football Managerja* ali znamenitega imena kot *Championship Manager*, a z združenimi močmi vseh EA-jevih izdelkov upravičeno velja za težkokategornika, ki zna osvojiti evropsko tržišče.

VAN DER HANCMAN
PRVO MNENJE

Tipično za EA, tole spajanja iger. *FIFA* bo morda res pomenila konkretno okrepitev v konici napada, a niti ona ni sposobna pokonci držati celotne ekipe. Ali bosta s skupnimi močmi res strah in trepet?

RUUD BARBIT
DRUGO MNENJE

Ali je to sploh dovoljeno? Postaviti na igrišče kar dvojno ekipo je nedvomno eden radikalnejših načinov za dosego prevlade. Gola moč pa ne zadošča vedno, potrebna je igra v globino. Ali jo imajo?

DAVID BARTOLJHAM
TRETJE MNENJE

Vso šminkerstvo in poudarjanje zunanjega videza je v redu. A tule se nekako ne moremo znebiti občutka, da se mimo nasprotnikove obrambe brez policijskega spremstva ne bodo mogli prebiti.

PREMIER MANAGER

Premier Manager je že dolgo mrtev in verjetno marsikdo ne ve, da je bil ta pokojnik morda zadnji pravi izzivalec *Champ Mana*, vendar tale slika spodaj ni iz teh prazgodovinskih časov. Gre za posnetek iz *Premier Manager 2002/ 2003*. Zaradi nepopisno dolgočasnih pogovorov, ki jih ni bilo mogoče preskočiti, smo vsako misel o objokovanju rajnkega opustili. Upamo da so ga zakopali tako globoko, da se ne bo vrnil in nas zopet spravljal v grozo.

Na Klopi

FOUR-FOUR-TWO

No, tale pa na nogomet ni gledal tako smrtno resno in je ubral malce lahkotnejšo pot. Želimo si, da bi vodila kam v temen gozd, kjer bi ostal ujet skupaj z Rdečo kapico in tako bi se znebili dveh nadlog. Igra se je osredotočila na človeške odnose, ki znajo biti izjemno zapleteni, če imaš v eni roki muhaste profesionalne nogometaše na drugi pa nadležne novinarje. Kar vprašajte Beckhama. Razvijalci so menili, da je višek socialnega kontakta skupno pitje piva. No, morda vsaj tu niso bili daleč od resnice.

FOOTBALL MANAGER 2005

3

ZALOŽNIK SEGA
RAZVIJALEC SPORTS INTERACTIVE

Miles Jacobson, pomemben mož iz Sports Interactive, predstavi adute.

"11 let dela na kodi in podatkovni bazi, več kot 5 milijonov prodanih izvodov in toliko nagrad, da smo jih nehali šteti... Mislim, da bi bilo ponovno postavljanje temeljev resnično idiotsko dejanje!" pravi Miles. Dobro, dobro no, saj je bil samo nedolžen predlog.

Najprej je tu popolnoma prenovljen nadzor. "Omogočili bo resnično laže vključevanje v samo igro; pravtako dodajamo funkcijo deljenega zaslona med samo tekmo, da boste lahko hkrati spremljali še najnovejše rezultate drugih tekem. *Footbal Manager* je tudi silno (vizualno) prilagodljiv in omogoča vsa mogoča preoblačenja. Če želite namesto igralcev na igrišču videti tanke, je to mogoče."

Povrhu vsega se je v paketu znašel urejevalnik, ki bo omogočal ustvarjanje lastnih lig, celo zgodovinskih, če si boste tako zaželeli. "Ne gre samo za dodajanje igralcev, lahko boste prilagajali tudi vsebino, povezano z mediji. Vključili bomo vse uradno registrirane nogometaše, tudi tiste, ki so doslej manjkali." V igri bo naspoh več povezanosti z mediji: uradne izjave, intervjuji...

Si se je resno spopadel z zniževanjem strojne zahtevnosti igre (za razliko od ostale industrije, kjer požrešnost čedalje hitreje bezlja). "Trenutno kaže, da se bo zahtevnost dvignila ivečjemu za kakšno četrtino; na vsak način pa ne mislimo igri odvzemati bistvene globine, samo zato, da bi se minimalne zahteve še spustile." Večigralstvo bo še vedno slonelo na peer-to-peer. "Za *FM 2005* imamo resnično zanimive načrte, a da jih boste spoznali, boste morali enostavno počakati..."

Ena izmed stvari, ki nam jo je Miles še zaupal: "To ni *Football Director*, kar pomeni da ne boste imeli nikakršnega nadzora nad stadionom ali čim podobnim." Še posebno odločno se je zoperstavil kakršnemu koli vpletanju elementov, ki bi spominjali na bolj akcijsko usmerjeno nogometno igro (v slogu *Pro Evo* ali *FIFE*). "Nobena akcijska igra ni niti malo podobna pravemu nogometu – 90-minutne tekme ne poskušajo posnemati s pospešenim dogajanjem, ampak se trudijo ustvariti petminutno tekmo, ki bi imela približno enako število strelov kot prava stvar. To pomeni odsotnost igre na sredini in posledično nerealizem." Hm, morda pa ni gledal Nizozemske proti Češki?

VAN DER HANCMAN
PRVO MNENJE

Prvak bo s svojo celostno igro povozil drugi dve cmeri, ki se bosta lahko le ponižano zavlekli v kot, mi pa bomo končno nadaljevali z življenjem. In če že moram na nekoga staviti – moja izbira je *FM*.

RUUD BARBIT
DRUGO MNENJE

Končno nekdo z zdravo logiko – kam je še kdo prišel z deviško čisto igro?! Treba je grobosti, naj brizga kri, naj se lomijo kosti. Tanki, ole, ole. Ampak kaj potem nekaj govorijo čez akcijo?

DAVID BARTOLJHAM
TRETJE MNENJE

SI niso ravni tehnološki zanesenjaki, kaj? P2P, nobenih turnirjev, posebnih trikov ali novosti. Brižkone ne bodo posegli po nagradah za atraktivno predstavo, a so isto vsi trdili tudi za Grke.

delavnice

HITRE IZBOLJŠAVE IN DOLGOROČNI NAČRTI

Izboljšajte fotografije v 5 minutah

Sprehodite se po preprostih nasvetih za izboljšanje vaših digitalnih fotografij. Vemo, kaj govorimo.

Slika: Philip Sowels

Daniel Andjelković, je urednik naše sestrske revije Digitalna Kamera, v kateri boste našli še veliko več nasvetov in vodičev o obdelavi in montaži fotografij.

Digitalno obdobje je v zadnjem desetletju izvedlo revolucijo na področju fotografije. Pred porastom priljubljenosti digitalne fotografije je bila le-ta zelo draga zadeva: kombinirana cena filma in razvijanja je potencialne kupce popolnoma odvrnila. Sedaj, ko imamo pomnilniške kartice, lahko klikamo po želji, pri tem pa nam ni potrebno skrbeti, saj lahko neuspele posnetke izbrišemo (fotografije naših prstov so stvar preteklosti!). Tudi fotoaparati sami so pametnejši. Včasih je trajalo več mesecev, preden smo obvladali nastavitve in pričeli ustvarjati spodobne rezultate – digitalni fotoaparati in močna programska oprema so več kot prepolovili čas, potreben za obvladanje fotoaparata. Napravico nastavite na "auto", pritisnite sprožilec in delo je opravljeno.

Za veliko ljudi pa je najbolj razburljiva stran digitalne fotografije ta, da lahko slike obdelujejo na PC-ju. Če je nebo malce oblačno, ga lahko izboljšate tako, da ga preprosto zamenjate z drugim. Če želite dodati kakšno osebo ali predmet, jo izrežite iz druge slike ter jo prilepite. Če je posnetek brez barv, zvišajte stopnjo nasičenosti. Možnosti so neomejene.

Na naslednjih straneh boste spoznali nekaj ukan, s katerimi boste lahko izboljšali vaše digitalne fotografije, in to s pomočjo priznanega in razširjenega programa za urejanje slik, *Paint Shop Pro 8*. *PSP 8* je poln funkcij, ki so vredne tako začetne kot profesionalne stopnje. Na našem disku boste našli 60-dnevno preizkusno različico programa *Paint Sho Pro 8*.

Paint Shop Pro 8

NASLEDNJI MESEC
ODKRIJTE, KAKO NATISNITI POPOLNE FOTOGRAFIJE

Razkrivamo skrivnosti petminutnih popravkov digitalnih fotografij z JASC-ovim izvrstnim urejevalnikom slik.

Danes je, zahvaljujoč moči programov za urejanje slik, zajem fotografije le prvi korak v fotografsko Odisejo. Ko nanesete nekaj osnovnih popravkov, kot na primer dodate kak učinek in izboljšate ostrino, vaša fotografija ne bo več podobna izvirni sliki. In to je pravzaprav lepota digitalne fotografije: eksperimentirate lahko po mili volji in popolnoma sprostite domišljijo, dokler ne dosežete želenega rezultata – kar vas ne bo stalo niti tolarja.

Barvo lahko popravite ročno s pomočjo različnih elementov slike, tukaj pa smo le poživili zelenje.

1 POŽIVITE BARVE Naša začetna fotografija jezera je nastala v oblačnem vremenu, zato ji manjka barvitosti. Za hiter popravek je povsem dovolj, če izberete **Adjust → Hue and Saturation → Automatic Saturation Enhancement**. Ker pa je motiv sestavljen pretežno iz zelenja, želimo popraviti le določeno barvo – barvo dreves.

Izberite orodje **Magic Wand** in nastavite način usklajevanja na RGB. Toleranca naj bo 40–45. Sedaj kliknite znotraj dreves. Držite tipko **[Shift]** in izberite predel listja, ki še ni zajet v selekcijo. Sedaj izberite **Adjust → Color Balance → Manual Color Correction**. V oknu boste videli seznam prednastavljenih barv: izberite **Foliage**. V desnem meniju izberite **LushGLt**. V predogledu boste videli, kako je zelena postala bolj barvita. Kliknite na gumb **OK**.

> **MASKE PLASTI OMOGOČAJO VEČJO PRILAGODLJIVOST PRI UREJANJU SLIK**

PROGRAMI, VREDNI OGLEDA

Vse za izboljšanje slik.

ClearSkin FX
Ustvarite profesionalne portrete in odpravite gube s ClearSkinFX.

CC Free Image Slicer
[illegible]

CC Free Image Viewer
[illegible]

Filtersim
[illegible] filtrov za posebne [illegible] fotografij.

Firegraphic 6
Program za zajem, organizacijo, ogled, urejanje in tiskanje slik.

GIMP
Najboljši brezplačen urejevalnik slik daleč naokrog.

Imagener Standard
Fotografijam doda piksle in s tem tudi več podrobnosti.

IrfanView
Visoko priporočljiv program za urejanje slik.

JPG Cleaner
Preprosto, a močno orodje za odstranjevanje neslikovnih podatkov iz datotek JPEG.

JPGToFilm
Poveže več fotografij in ustvari film.

Meesoft Image Analyser
Napredna obdelava in analiza slikovnih datotek.

Paurex Texture Processor
Napreden program za izdelavo tekstur s preprostim vmesnikom.

PicPerk
Ljubek in preprost urejevalnik slik.

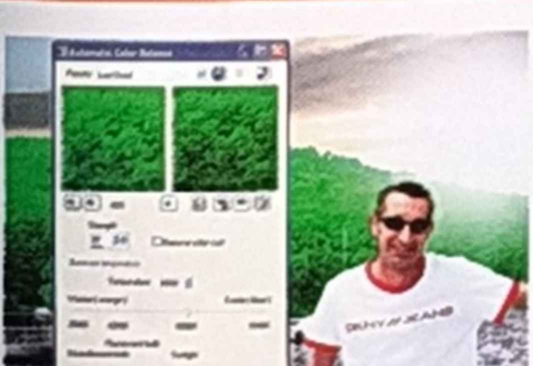
Project Dogwaffle
Absurdno ime za izjemen program – urejevalnik slik, ki ne sledi enakemu vzorcu kot *Photoshop* in *Paint Shop Pro*.

SmartMorph
Zlijte več fotografij v eno ali pa se poigravajte z obrazi.

Z-Anaglyph
Ustvarite 3D podobe iz vsake slike – posebna očala niso priložena.

Samodejno in preprosto

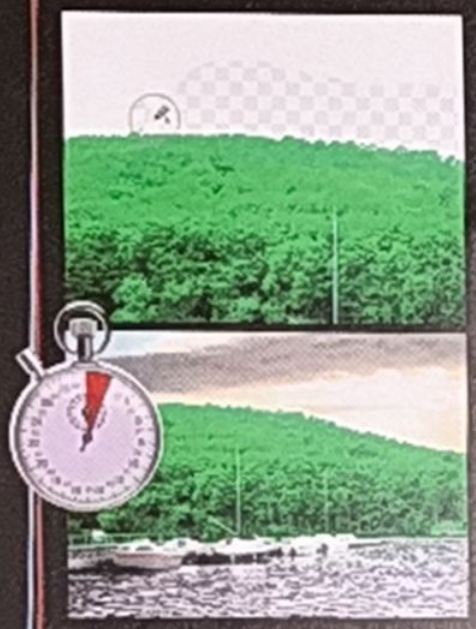
Zakaj bi porabili ure in ure za urejanje slik, če lahko samodejne funkcije to opravijo v trenutku...



1 **Samodejno ravnotežje barv** Do te funkcije dostopate tako, da izberete **Adjust → Color Balance → Automatic Color Balance**. Uporabite jo za spreminjanje barv fotografije – dodajte ji toplejši ali hladnejši ton. Ne pretiravajte, ker boste drugače na fotografijah imeli oranžne ali modre ljudi.

2 **Samodejna uravnava kontrasta** Do te funkcije dostopate tako, da izberete **Adjust → Brightness and Contrast → Automatic Contrast Enhancement**. Čeprav lahko kontrast nastavite tudi ročno, ga lahko tukaj nastavite s pomočjo izbora prednastavitev. Pod **Bias** so tri možnosti, pod **Strength** dve in še tri pod **Appearance**.

3 **Samodejna uravnava nasičenosti** To funkcijo najdete pod **Adjust → Hue and Saturation → Automatic Saturation Enhancement**. Tudi tukaj je na voljo več prednastavitev, s katerimi boste brez truda popravili fotografijo. Izberete lahko tudi **Skintones Present** in se izognete nenavadno obarvanim subjektom.



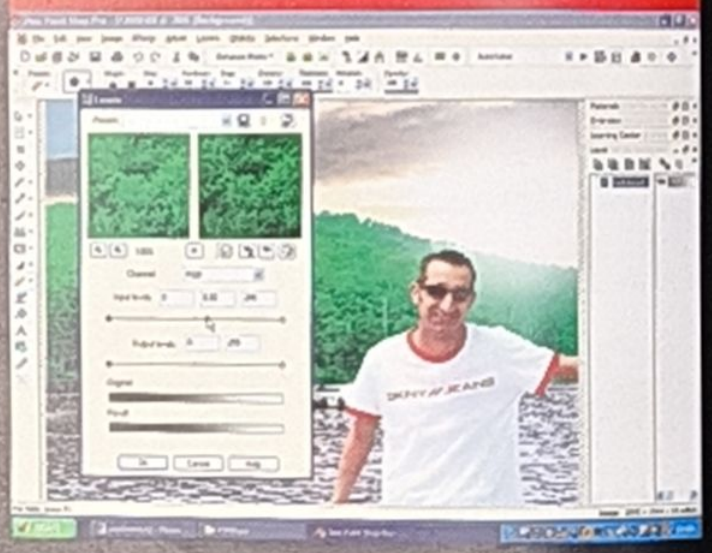
Brisanje neba z Background Eraser vzame le nekaj trenutkov. Našega smo spremenili v sončni zahod.

2 BOLJŠE NEBO Našem nebu nekaj manjka, zato bomo uporabili boljši primer z druge fotografije. Najprej izbrišite obstoječe nebo. Odprite paleto s plastmi in kliknite **Layers→Convert to Raster Layer** (razen če funkcija ni dostopna). V orodni vrstici izberite orodje **Background Eraser**. V spustnem meniju v vrstici **Tool Options** izberite gumb **Reset to default** (kliknite na desno puščico v spustnem meniju). V paleti **Tool Options** nastavite velikost na 200, trdoto na 100 in korak na 5. Sredino kazalca čopiča nastavite na nebo tako, da se rob čopiča dotika linije drevesa in izbrišite vse nebo. Odprite datoteko s primernejšim nebom, kliknite **Edit→Copy**, izberite izvirno sliko, nato pa pojdite na **Edit→Paste→Paste As A New Layer**. Sedaj kliknite na **Layers→Arrange→Send to Bottom**. S čopičem **Lighten/Darken** lahko popravite vsako neskladje v barvah pri stiku neba in linije dreves – eksperimentirajte z nastavitvami.

NANESITE STOPNJE

Pri vsakem urejanju vam ni potrebno spremeniti stopenj, a je pri večini procesov to potrebno. Preprosto povedano – predstavljajo stopnje meritev barv in svetlosti slike (v vrednostih od 0 do 255). Skupina drsnikov omogoča spreminjanje teh vrednosti, s čimer lahko dosežete presunljive rezultate.

Da odprete pogovorno okno **Levels**, pojdite na **Adjust→Brightness and Contrast→Levels**. V spustnem seznamu **Channel** izberite barvni kanal. Izberite **RGB** za uravnavo vseh barv ali pa posamezno barvo. Če želite posvetliti ali potemniti področje na sliki, povlecite črni romb v desno – vse vrednosti bodo črne (0). Za posvetlitev področij povlecite romb v levo in vrednosti bodo bele (255). Za spremembo sivin povlecite romb levo ali desno. Tudi kontrast lahko spremenite z drsnikom **Output Levels**, temne piksle pa spremenite tako, da povlečete drsnik na desno.



3 DODAJTE SUBJEKT Sedaj, ko imate bujen gozd in dramatično nebo, je čas, da dodate subjekt. Z izbiro maske plasti vzemite osebo iz druge slike in jo vstavite v ospredje izvirnika. Najprej kopirajte fotografijo s subjektom. Aktivirajte izvirnik, pritisnite **[Ctrl]+[L]** ali izberite **Edit→Paste→ Paste As New Layer** (ta plast postane sedaj aktivna plast). Sedaj ustvarite masko plasti: kliknite na **Layers→New Mask Layer→Show All**. Maske plasti uporabljamo zato, ker so bolj prilagodljive pri urejanju slik. Pri njih namreč nikoli ne izbrišemo predelov slike, le skrijemo jih.

Da skrijete ozadje slike, uporabite orodje **Paint Brush** (izberite ga iz vrstice z orodji). Privzeto ima paleta **Materials** nastavljeno barvo ospredja na črno in ozadja na belo (maske skrijejo črne piksle in prikažejo bele). Čopič postavite na področja, ki jih želite skriti, držite levi gumb miške in barvajte s počasnimi in previdnimi potezami. Tako boste razkrili podobo, ki se nahaja pod to masko. Z velikostjo čopiča boste morali eksperimentirati – vsaj takrat, ko se lotite bolj zapletenih področij. Ne pozabite, da je izvirna fotografija še vedno tam – z držanjem desnega gumba miške boste povrnili skrita področja fotografije.

Z nekaj kliki z orodjem Deform izostrite pogled na subjekt, ki se je do sedaj sramežljivo skrival v kotu.

4 POVEČAJTE Sedaj se subjekt nahaja v ospredju izvirne fotografije, vendar izgleda nekoliko izgubljeno. Na srečo je sprememba velikosti in položaja prava malenkost. Oboje dosežete z orodjem **Deform**. Najprej se prepričajte, da ste zadovoljni z masko plasti, saj boste pred uporabo orodja **Deform** pozvani, da spojite skupino plasti v rastrsko plast, ki jo boste obdelovali (izberite orodje **Deform**, nato **Group Layer**, po pozivu pa kliknite **OK**).

Sedaj lahko subjekt povečate z vlečenjem kota z desnim gumbom miške. Z uporabo desnega gumba namreč zagotovite, da razmerje višine in širine ostane enako. Povečujte velikost osebe, dokler z razmerjem ne boste zadovolji.

Naš subjekt smo v trenutku prenesli iz mesta v naravno okolje.

5 POSEBNI UČINKI Na koncu se lahko poigramo z množico izjemnih učinkov v *Paint Shop Pro 8*. Z učinki ne pretiravajte, saj bo tako trpela kvaliteta fotografije. Tukaj bomo ozadju dodali učinek sončne eksplozije in tako poskusili dodati malce dramatičnosti fotografiji. Ker ne želimo vplivati na naš subjekt, bomo učinek dodali le plasterna z ozadjem. Pojdite v paleto s plastmi in izberite označbo za vidljivost (ikona očesa na desni strani plasti). Ker želimo učinek nanesti na plast neba in ospredja, ju moramo najprej spojiti (izberite **Layers→Merge→Merge Visible**).

Sedaj je ozadje spojeno, tako da lahko nanesete učinek. Izberite **Effects→Illumination Effects→Sunburst,** nakar se bo odprlo pogovorno okno z lastnostmi učinka. Eksperimentirajte z nastavitvami za najboljši rezultat. Tukaj se bomo odločili za privzeto stanje in s klikom na **OK** nanesli učinek.

V manj kot uri smo nanesli pet izjemnih učinkov in spremenili fotografijo iz dolgočasnega v nepozaben posnetek.

EasyImager

Na disku

Digitalna fotografija se je že ustalila v gospodinjstvih, zato za nepopolne fotografije ni izgovorov. Zakaj torej učinek rdečih oči, se sprašujemo...

Z vzponom cenovno dostopne in kvalitetne digitalne fotografije današnji amaterji zahtevajo vedno lažje in hitrejše načine za organizacijo, izbor in prikaz fotografij. Orodja, ki jih premore Windows, enostavno niso kos nalogi, profesionalne aplikacije, kot je *Adobe Photoshop*, pa stanejo skoraj 200.000 SIT. Zato je tukaj *EasyImager*, ki je ustvarjen za prebijanje skozi stotine fotografij in iskanje najboljših. To pa še ni vse, program omogoča tudi obdelavo fotografij za shranjevanje na CD-ju ali objavljanje na spletu.

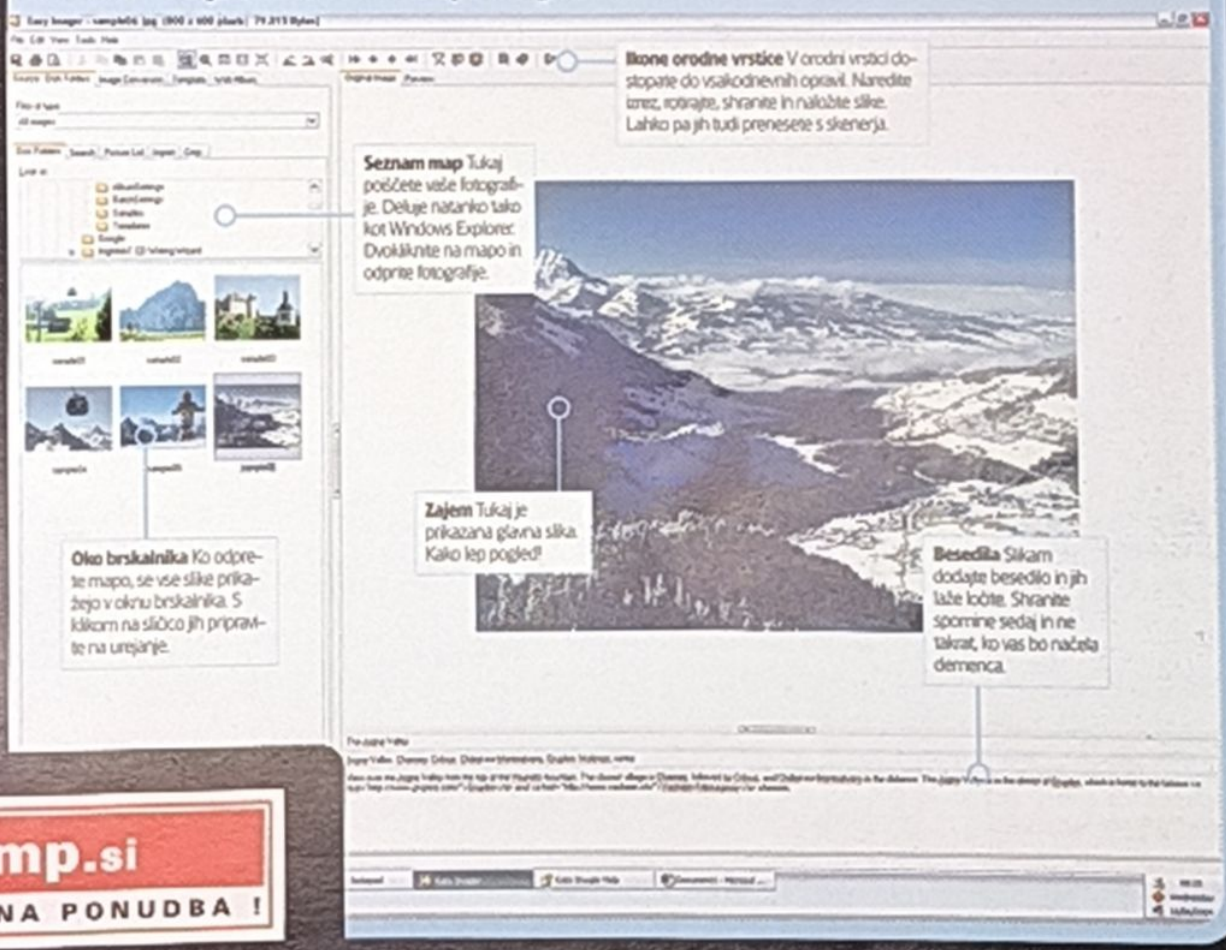
Preko preprostega vmesnika lahko izbirate fotografije in jih spreminjate iz enega formata v drugega. Torej, ko ustvarjate fotografije JPEG za splet, lahko izberete tudi stopnjo kompresije: kar pomeni, da bo babica nalaganje svojih slik s spleta dočakala še živa. Z *Easyimagerjem* lahko celo izrežete nepriljubljeno polovico družine ali dodate neprimerno besedilo na primernih mestih.

PREPROSTO KOT PASULJ

Namestitev programa je genialno preprosto: le izberite ga iz vmesnika na disku. Ko ga prenesete, dvokliknite na ikono na namizju in pripravljeni ste na delo. Za odpiranje datotek odprite brskalnik in poiščite želen direktorij. Tukaj se vam bo prikazal predogled sličic. **PCF**

Pod lupo: vmesnik EasyImager

Vsa orodja, kot so razporejena.



www.rodocomp.si
FANTASTIČNA INTERNETNA PONUDBA !

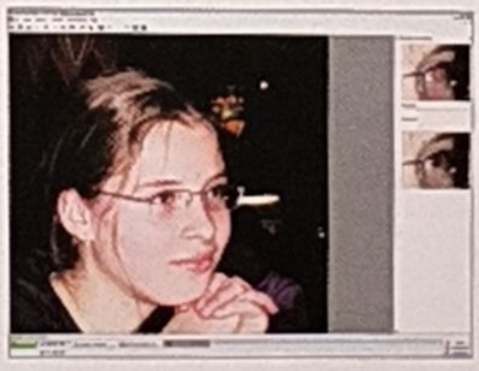
Red Eye Pilot

Celoten program za izganjanje hudiča.

Težava je resna: preklestvo mrtvih razsaja. Vaše fotografije z dopusta so polne rdečih oči. Babica izgleda kot bi bila obsedena s hudičem, teta Marta gori od znotraj, pes pa je kot štirinožec iz pekla. Na srečo lahko *Red Eye Pilot* odstrani sij zlobe. Mislite o programu kot o izganjanju hudiča iz očesa.

1 **Na začetku** Odprite zlobo s klikom na **File→ Open**. Sliko lahko prenesete tudi preko skenerja s funkcijo **TWAIN Acquire**. Ta ženska je obsedena!

2 **Oko za oko** Kliknite na orodje **Eyedropper** in še enkrat znotraj področja očesa. Izberite orodje **Red Eye Correction** in ponovno kliknite na področje očesa.



3 **Dvojna težava** Skoraj smo končali. Ponovite prejšnji korak še na drugem očesu. Shranite delo in zaprite program. In tukaj je: sorodnik brez zlobe.

Kaj se nahaja na digitalnem fotoaparatu

Če se šele seznanjate z digitalno fotografijo, potem boste želeli spoznati možnosti, ki vam jih ponujajo gumbi ter meni na digitalnem fotoaparatu.

Kvaliteta slike: Tukaj izberete ločljivost v megapikslih. Več je boljše za tiskanje, manj je boljše za splet. Odločite se glede na trenutno potrebo.

WB (White Balance): Ravnotežje beline določa pravilen prikaz barv. V sončnem vremenu izberite sonce, v oblačnem oblake, pod hišno žarnico pa žarnico samo (tungsten). Samodejna nastavitev ne bo dala vedno pravilnih rezultatov, čeprav je pri vsakodnevnih prizorih dovolj natančna.

ISO (International Standards Organization): Občutljivost senzorja za svetlobo. Nižja vrednost je za boljše svetlobne pogoje, višja pa za slabše.

AE (Auto Exposure) metering: Samodejno merjenje osvetlitve. Točkovno merjenje navadno omogoča najboljše rezultate, saj izmeri osvetlitev v le eni, osrednji točki – zato vedno izmerite srednje tone. Centralno uravnoteženo merjenje izmeri osvetlitev s pomočjo izračuna vrednosti celotnega kadra, s poudarkom na osrednjem delu. Pri nezahtevnih posnetkih skoraj vedno opravi svoje delo. Izbira večsegmentnega merjenja je domena naprednejših modelov, je pa zato skoraj vedno najbolj natančno.

AE-L (Auto Exposure Lock): Zaklep osvetlitve zaklene izmerjeno vrednost osvetlitve. Funkcijo uporabljajte takrat, ko želite spremeniti kompozicijo.

MF/AF (Manual Focus/Auto Focus): Ročno/samodejno ostrenje. Samodejno ostrenje vas reši dodatnega dela, navadno bolj filigranske narave – zato ga v večini primerov vsi uporabljamo. Če pa se kdaj zatakne, je dobro preklopiti na ročno ostrenje in napraviti pomagati na način "stare šole".

Mode: Izbira načina fotografiranja. Za naključne posnetke se lahko prepustite popolnoma samodejnemu načinu. Programski načini so prilagojeni različnim situacijam, kot so portreti, skupinski portreti, pokrajina, nočni posnetki itn. Napredni fotografi se radi poigravajo s popolnoma ročnim načinom, izbiro prednosti časa osvetlitve ali izbiro prednosti zaslonke.

EV (Exposure Value): Kompenzacija osvetlitve. Če menite, da bo vaš posnetek pre- ali podosvetljen, kompenzirajte v pozitivno ali negativno stran. Funkcija je priročna pri zelo kontrastnih in bolj zapletenih motivih.

EVF/LCD (Electronic ViewFinder/Liquid Cristal Display): Elektronsko iskalo in zaslon LCD. V primerjavi z optičnim iskalom, ki upriziarja vidno na podlagi naravnega zakona, je elektronsko iskalo "pomanjšan zaslon LCD" z nizko ločljivostjo. Smiselno ga je uporabljati takrat, ko ste že pri koncu z baterijami. Zaslon LCD ni le bolj praktičen, temveč je večinoma tudi bolj natančen (razen v zelo svetlih pogojih), a ima eno pomanjkljivost – požira energijo kot Polentožerka polento.

Prvič digitalno

Nakup prvega digitalnega fotoaparata ni kar tako, kar Alenka Ramšak dobro ve.

Doma sem pri kosilu naznanila: "Ata, mama, kupila bom digitalni fotoaparat!" Sledilo je vprašanje: "In kaj je to?" Sem rekla: "Nova igračka, trenutno moderna in ravnokar sem dobila regres, ga moram takoj zapraviti!" Do konca dneva mi je le še "skljocalo" po glavi. Komaj sem čakala, da pridem v službo in grem raziskovat na internet. V mislih sem imela nekaj manjšega, da ga bom lahko spravila v mini torbico.

Naslednji dan sem prvi dve uri službe tiskala. Nato je sledilo dešifriranje zapisov. V kakšnem jeziku so pisali? Kaj so piksli, optični zoom, digitalni...? Po dveh urah buljenja v papirje, sem o digitalnih fotoaparatih vedela točno nič. V trenutku mi je bilo jasno, da moram prav na bojišče – v trgovine, v spopad z veleumnimi prodajalci tovrstne opreme.

> **ODPRAVILA SEM SE V TRGOVINO, SE NAREDILA PO ŽENSKO NEUMNO IN JIH ZAČELA BOMBARDIRATI Z VPRAŠANJI**

Odpravila sem se v trgovino, se naredila po žensko neumno in jih začela bombardirati z vprašanji. Ker sem si pridno zapomnila izraze, ki jih je uporabljal prvi trgovec, sem se v naslednji trgovini že lahko delala parnetno. Debatirala sem s trgovcem, kot da bi si sama izmislila digitalni fotoaparat. Končno mi je nekdo po "slovensko" razložil nekaj osnovnih reči o prednostih enega in drugega... Še vedno nisem bila zadovoljna. Sem pa počasi začenjala razumeti vse tiste šifre na papirju. Prepričal me je trgovec, ki je ugotovil, da ima pred seboj žensko, ki se bolj spozna na modo kot na tehniko. Pokazal mi je dve fotografiji, narejeni z različnima fotoaparatoma. Razlika v velikosti je bila le 3 cm, razlika v ceni pa kar precejšnja. Spadam v skupino žensk, ki dajejo prednost tehniki, ne velikosti.

No, in ga imam. Svoj prvi digitalni fotoaparat. Ob misli, da moram še naštudirati, kako deluje, me je bolela glava. Bilo pa je vse tako enostavno, kot bi bil delan nalašč za ženske. Prve dneve sem poslikala vse, kar je bilo mogoče, družino, vse žužke, ki jih je mogoče najti v stanovanju, celo svoje lepotne pike... Z digitalnim fotoaparatom se da marsikaj poslikati in celo snemaš se lahko, kar je zadnje čase menda izredno moderno.

Veliko stvari sem se še morala naučiti, kako fotografije prenesti na računalnik, kako fotoaparat priklopiti na TV sprejemnik, kako fotografije shraniti na CD...

Da omenim še stroške povezane z nakupom digitalnega fotoaparata: baterije, polnilec, kartica z več pomnilnika, stari PC-ji nimajo USB-ja, s starim TV-jem digitalnega fotoaparata ne moreš povezati... Ugotoviš, da regres zadostuje le za nakup fotoaparata, za vse ostalo pa težiš prijateljem, ki imajo dober PC...

Prijatelji, vse usluge vam povrnem, le ne prosite me, naj vam posodim moj fotoaparat!

46 STRANI NASVETOV!

DigitalnaKamera

Revija za digitalno fotografijo

ŠTEVILKA 4 / JULIJ - AVGUST 2004

FOTOGRAFIRAJTE
NEPOZABNE SONČNE ZAHODE

PREIZKUŠENO! 95 DIGITALNIH FOTOAPARATOV

- 10 stranski vodič za fotografiranje sončnih vzhodov in zahodov
- Kako zajeti žive barve
- Najboljša nastavitev osvetlitve
- Poudarek v Photoshopu
- Ujemite dramatične oblake

INTERVJU DANIEL KODRIČ

Mariborski fotograf razkriva svoje poglede na digitalno fotografijo

PRIMERJALNI TEST BLISKAVICE

Katera zunanja bliskavica je najboljša za vas in vaš digitalni fotoaparat?

BRALCI SODELUJEJO

- NEPOZABNO Posnetki, ki navdihnejo
- POPOTNIKI Potujte in fotografirajte
- VAŠE FOTOGRAFIJE Želimo vaše umetnine
- PISMA Najboljše pismo nagrajeno

FOTOAPARATI

KONICA MINOLTA A2
Spoznajte naslednika legendarnega modela

FOTOGRAFIRAJTE

BLISKAVICA
Postanite mojster presunljivih učinkov

UREJANJE SLIK

POP-ART UMETNINA
Izdelajte to neverjetno podobo v slogu POP-ART

CANVAS 7 PROGRAM V VREDNOSTI 78.000 SIT

PLUS! Preizkusni programi, vtičniki in še veliko več

JULIJ - AVGUST 2004 1350 SIT
9 771581 794657
ISSN 1581-7946

Nova številka že v prodaji!

NA DISKU XFIRE
VKLJUČUJE PODPORO ZA PREOBLEKE, DA LAHKO PRIREDITE VIDEZ PROGRAMA

Ujeti v navzkrižni ogenj

Nikoli več vam ne bo potrebno samevati na strežnikih. *Xfire* je pogovorni programček, namenjen današnjim spletnim igralcem.

Spletno igranje predstavlja razdrobljen hobi. Celo posamezni strežniki so prostor, kjer se ločene skupnosti srečujejo in nekateri izmed njih celo poganjajo katerega izmed unikatnih načinov igranja določene igre, ki mogoče ni toliko popularen kot ostali načini. Stalnosti skorajda ni, kot tudi ni komunikacije med igralci ali pa je le-te bolj malo. Recimo na primer, da se igralci, ki se nahajajo v igri *Call of Duty* želijo pomenkovati s tistimi, ki igrajo *World of Warcraft*. No, *Xfire* vam in nam obljublja, da se bo vse to kmalu spremenilo.

NA PRVI BORBENI ČRTI

Xfire, ki se izgovori "crossfire", je programček, s katerim si lahko igralci med igro pošiljajo sporočila in ki med igranjem ždi nekje v ozadju sistema, tiho, čakajoč na to, da ga boste uporabili, podobno kot program *MSN*. Vsakič ko se želite pogovoriti s kom iz klana ali ostalimi prijatelji, ki ste jih med internetno kariero našli čepeče za računalniki po vsem svetu, je dovolj, da le z miško dvakrat kliknete na njegovo ime in že vas bo lansiralo v povezavo z njim.

Za igralce pa obstaja še ena značilnost programčka, ki je preprosto odlična. Najbrž veste, kako težko je organizirati igro z velikim številom igralcev. Najprej je seveda potrebno najti strežnik, na katerem se zaganja vaša najljubša mapa, prava modifikacija in seveda igra. Potem je potrebno znotraj igre najti ta strežnik ali pa si pomagati z iskalnikoma, kot sta *Gamespy* in *All Seeing Eye*, se poigravati s filtri, osveževati status

Možnost One Degree of Separation

Ne bodite edinole boste ostali zunej [illegible] co spoprijateljil s prijatelji vaših prijateljev [illegible]

Ko boste prvič pognali programček *Xfire*, vam bo ta predstavil testnega prijatelja, ki se ne bo preveč odzival na vaše drgnjenje po njegovi ikoni, predstavil pa vam bo zelo uporabno lastnost: seznam prijateljev vaših prijateljev. Lahko bi temu rekli tudi posebno socialno omrežje, saj lahko vidite, kaj vaši prijatelji trenutno igrajo, in tudi kaj igrajo njihovi prijatelji. To je bolj uporabno kot si trenutno mislite, saj lahko če na primer poznate enega člana nekega klana, kaj hitro navežete stik tudi z drugimi. Zelo koristno, kadar se dogovarjate za prestope igralcev iz klanov v vaš klan za hrbti njihovih soigralcev.

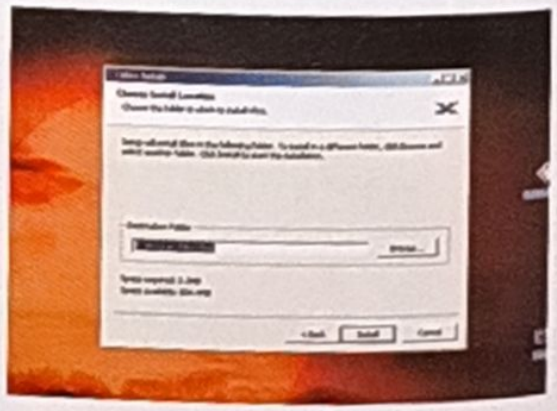
To še ni vse. Če ste bolj odprtega značaja, boste hitro opazili, da vaš seznam prijateljev raste iz dneva v dan, pravzaprav kar eksponentno. Prijatelji vaših prijateljev so bogat vir soigralcev, kadar se počutite osamljene.

Namestitev programčka *Xfire* je preprosta

Tukaj lahko vstopite v svet navidezne bolečine, obskurnega klanja nasprotnikov in komunikacije.

1 Prebijte se prek spletnega brskalnika do spletne strani programčka *Xfire* (www.xfire.com) in seveda kliknite na gumb **Download** (to torej pomeni snemanje zdaj skorajda že vašega najljubšega orodja). Če ste že tam, si oglejte tudi seznam iger, ki jih podpira: več kot 120.

2 Ko se odpre okno za snemanje datoteke na disk, izberite vam priljubljeno mapo za vse neumnosti in uporabnosti spleta, ki se šopirijo na vašem sistemu, in zadevo pričnite snemati z najvišjo možno hitrostjo, ki jo premore vaša povezava. Datoteka je velika manj kot 1 Mb.



3 Namestite odjemalca. Med čakanjem lahko pristavite vodo za skodelico čaja ali kofetka, starejši odprite pločevinko piva in si dajte duška. Glede na število iger, ki jih boste od sedaj naprej igrali, bi bilo pametno, da telo podprete s katerim izmed bodrilnih napitkov.

strežnika in še bi se lahko kaj našlo. *Xfire* s temi nevšečnostmi opravi kot muholovec z nič hudega slutečo muho, ki se pase na gnilem mesu. Ko pogledate v svoj seznam stikov, boste poleg vzdevkov svojih prijateljev videli tudi naslove iger, ki jih trenutno igrajo. S preprostim klikom na njihova imena se jim boste nato lahko pridružili v igri, na istem strežniku, kar že smrdi po briljantnosti.

To je seveda kot nalašč za organiziranje partij igre *Counter Strike* ali sestankovanje v velikih svetovih, kot smo jih vajeni znotraj iger *Everquest* ali *Star Wars: Galaxies*. Vse to je zdaj mogoče in sedaj boste vedeli, kje se nahajajo vaši spletni sobordi.

IMA KDO KAJ DROBIŽA?

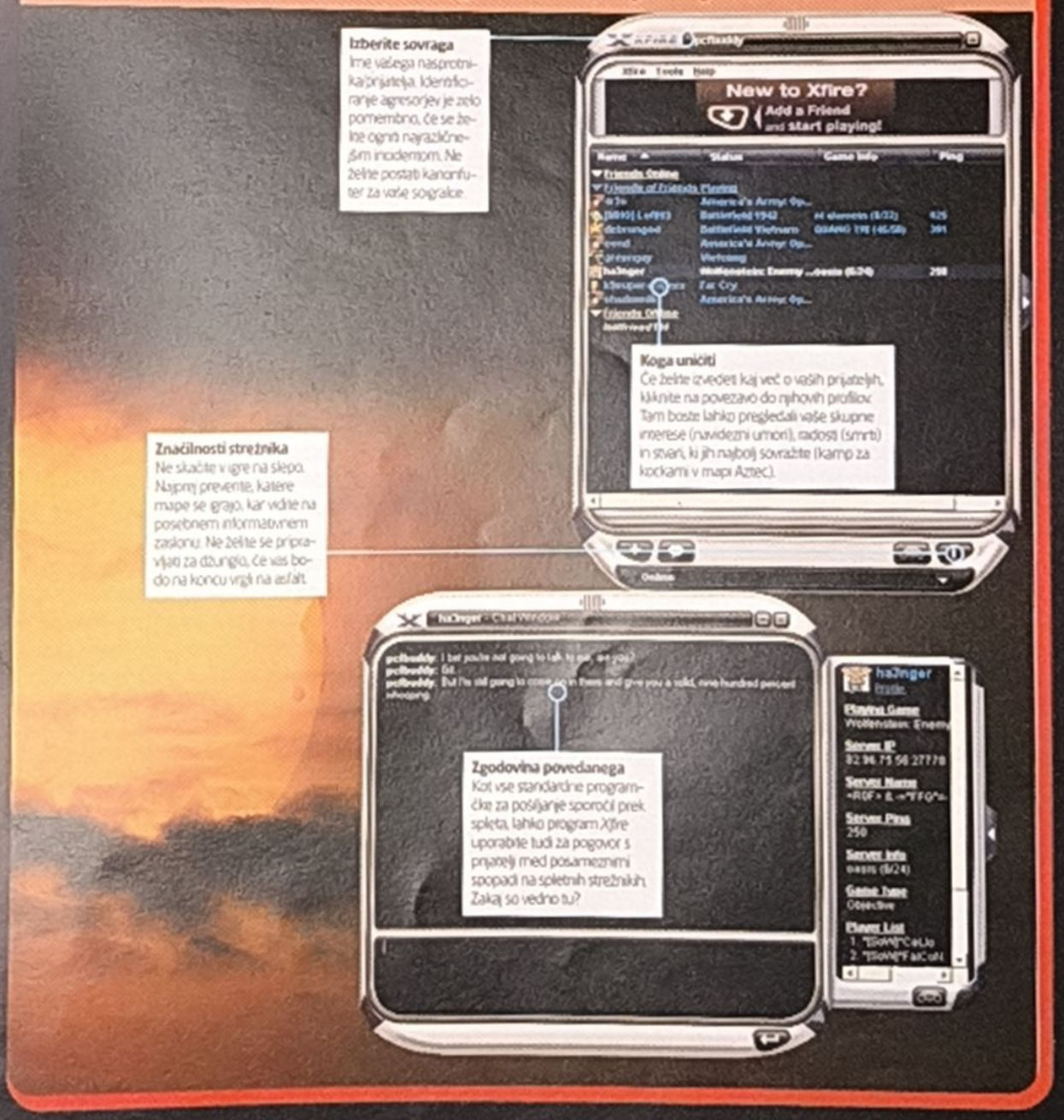
Še dobro, da nam je ta ogromna funkcionalnost dostopna za bore malo denarja. Odjemalec *Xfire* lahko zastonj snamete s spleta in že je pripravljen za uporabo. Seveda ga boste morali prej namestiti (oglejte si "Namestitev" na dnu strani) in registrirati svoj poseben uporabniški račun. Programček je prijazen do sistemov in si, kot smo že povedali, ne prisvaja cele gore sistemskih virov, zavzame borih 3.000 kilobajtov in četudi poganjate ne vem kako požrešno igro, ne bo v nobenem primeru upočasnil delovanja vašega sistema. Gre pravzaprav za začetke nečesa velikega. Možnost, da lahko komunicirate s svojimi prijatelji pred in med igranjem, je nadvse prikladna, fascinantna pa je tudi prihodnost programčka *Xfire*.

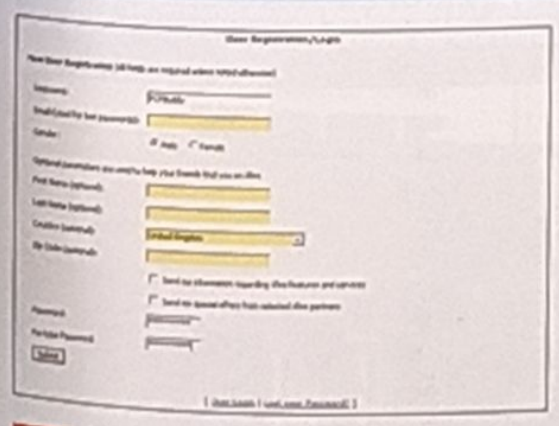
Vaš osebni seznam *Xfire* bo kmalu vdelan v marsikatero igro in podobno kot brskalnik *Gamespy* bo kmalu postal navzoč povsod, kamor se boste obrnili. Funkcionalnost, ki jo s tem pridobite, je ogromna, saj boste lahko znotraj svoje igre videli, kdo igra kaj in kje. Uf. Tudi med igrami samimi bo mogoče pošiljati sporočila, ne glede na zvrst igre pa naj bo to prvoosebno streljanje po drugih pajacih ali pač realnočasovno zvijanje vojska skozi nepregledne kanjone. Vsi drobni opravki, ki so potrebni, da svoje klanske tovariše prisilite v igranje treninga, bodo odpravljeni, saj vam ne bo potrebno več uporabljati bližnjice Alt-Tab, da bi preskakovali med igro in programom.

PCF

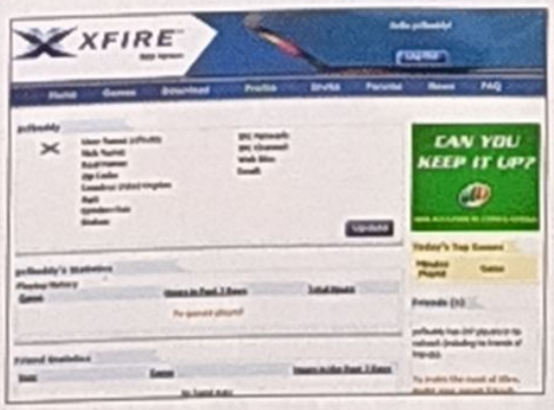
Od blizu Prijatelji pod povečavo

Spoznajte svoj *Xfire* in svoje nove prijatelje.

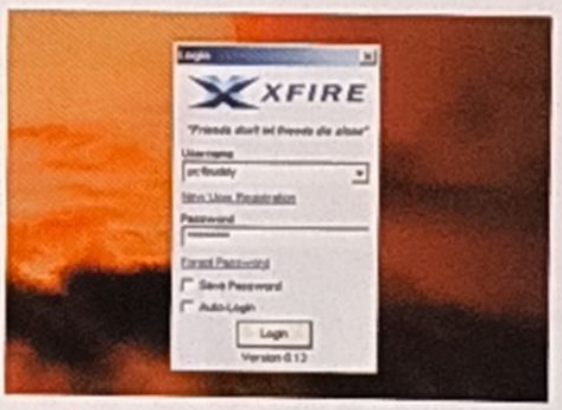




4 Zdrvite nazaj na **www.xfire.com** in kliknite na povezavo **New Users Register Here.** Za registracijo si bo potrebno izmisliti uporabniško ime, geslo in gospodom tam čez posredovati pravilen, delujoč naslov vaše elektronske pošte. **Mmm. Ljubimo zasebnost.**



5 **Ko ste že na spletni strani, izpolnite še vse informacije v zvezi z vašim profilom, naj vaši prijatelji zvedo kaj o vas, o igrah, ki jih igrate, kanalih na IRC-ju, ki so prepolni vaše pameti, in o telesnih izrastkih.**



6 **Kar je potrebno storiti zdaj je, da se priklopite v svet *Xfire*. Uporabite svoje uporabniško ime in geslo in, glej ga zlomka, vaši prijatelji so že vidni. Pošteno, če nas vprašate! Pa ne okol govor't... in kliknite na One Degree of Separation.**

Pošteno ohladite vašo grafično kartico

Ste se naveličali vodnega hlajenja in si želite še nižjih temperatur? Pri *PCF* smo prepričani, da je T.E.C. pravi korak naprej.

Termalne električne komponente - z nami že od leta 1834

Termo-električne komponente (T.E.C. – Thermal Electrical Components) niso novost. Leta 1834 je francoski urar Jean Peltier odkril Peltireov učinek. Kar je odkril, je bilo to, da če tok spustimo skozi dva različna prevodnika, se bo en prevodnik segrel drugi pa ohladil. Ta prenos toplote je tako velik, da lahko povzroči celo zmrzovanje. Ker tak način hlajenja ne vključuje nobenih gibljivih delov, gre za zanesljivo in stabilno metodo. Seveda pa ima lahko tudi neželene posledice in ena teh je kondenz, ki se lahko pojavi, če niste previdni.

A zakaj bi kdo s pol možganov hotel kaj takega uporabiti na grafični kartici? Prva prednost tega načina hlajenja je ta, da so hladnejši sistemi stabilnejši. Druga prednost je možnost navijanja – ker je grafični procesor mogoče ohladiti tudi na 0°C, je mogoče kartico naviti tudi za več kot 40 odstotkov. Za nameščanje vodnega bloka T.E.C. boste potrebovali le kakšno uro in pol, povežete ga pa lahko z obstoječim sistemom za vodno hlajenje. Če vam T.E.C. ni všeč, pa lahko z blokom Danger Den hladite kartico tudi brez njega. Pri nas Danger Den žal ni dobavljiv, lahko ga pa kupite preko interneta na **www.coolercases.co.uk**, kjer lahko kupite tudi vso dodatno opremo zanj.

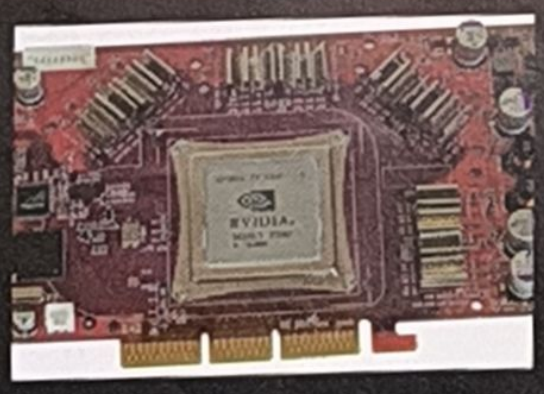
PRIKLADNI DODATKI

Za blok T.E.C. Danger Den je nujno potreben spodoben napajalnik. Danger Den vključuje tudi močno, 12V vodno črpalko, ki lahko poganja vodo čez več sistemov blokov. Nadzor pritiska in merilniki temperature so tudi dobrodošli dodatki, ki zagotavljajo pravilno delovanje sistema.

PCF

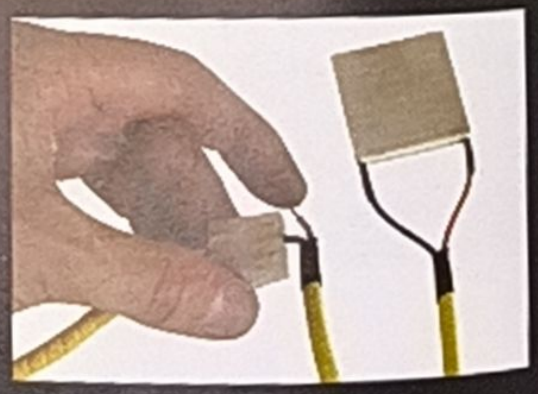
Namestitev vodnega bloka Danger Den T.E.C

Dober dodatek grafični kartici.

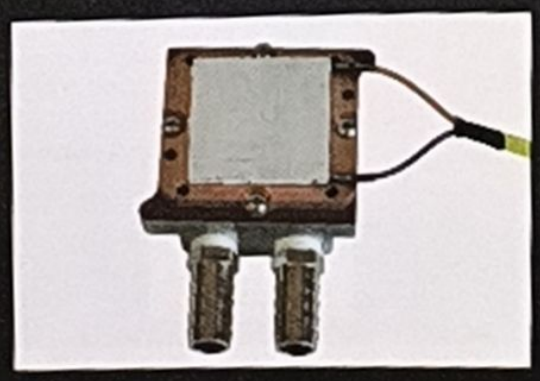


1 Slecite kartico S kartice snemite hladilnik in ventilator. Če ima kartica integriran hladilnik za pomnilnik, s termalnim trakom namestite hladilnik zanj. Kartico pošteno očistite.

2 Preprečevanje kondenza Previdno obrežite priložen neopren, da se bo točno prilegal vaši kartici. Nato odstranite zaščitni trak in ga prilepite. Vse kote in špranje zapolnite z diuretično pasto.

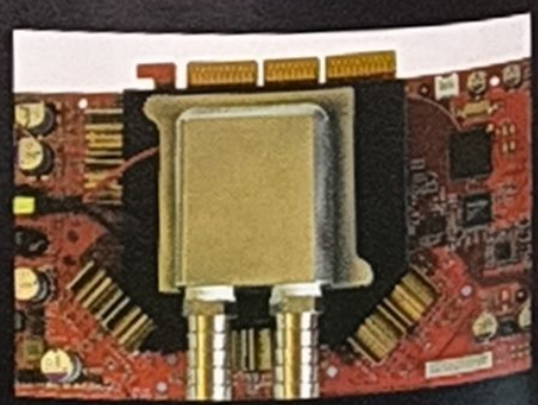


3 Testiranje T.E.C. Potisnite črno žico T.E.C.-a v molex s črno žičko, nato pa z rdečo žičko za manj kot sekundo podrgnite ob rumen molex. S svičnikom označite vročo stran.



4 Nameščanje T.E.C. Vročo stran T.E.C. namažite s pasto Arctic Silver 5 in prekrijte hladno stran s keramično pasto. Namestite blok T.E.C. in nežno namestite hladno ploščo.

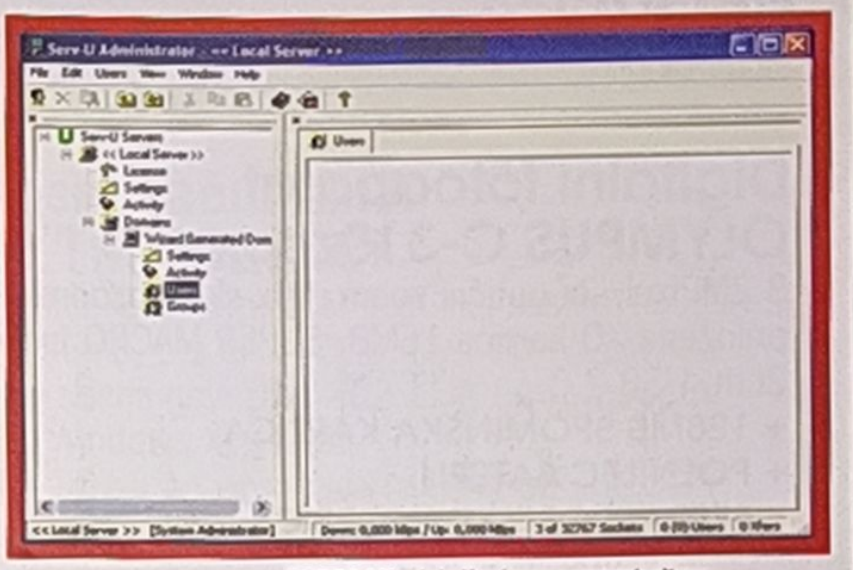
5 Nameščanje bloka Na kartico pritisnite tesnilo. Nastavite blok na kartico in ga pričvrstite z zaponkami, vzmetmi in vijaki. Ne pretiravajte pri privijanju vijakov, da ne poškodujete procesorja.



6 Opremljanje kartice Priklopite molex na primerne žice, da ga lahko priklopite na napajalnik. Poskrbite, da bodo vse špranje bloka zapolnjene z diuretično pasto. Namestite kartico in zaženite sistem.

Postavite lasten strežnik FTP

Uroš Jauševec vam pokloni delček svojega znanja o strežnikih. Prisluhnite modrecu.



ZGORAJ Ko določite imena uporabnikov, se odpre okno z dodatnimi nastavitvami.

Na disku CELOTEN PROGRAM

Tokrat vam bomo poskušali na dokaj preprost način predstaviti in svetovati, kako lahko postavite lasten strežnik FTP, s pomočjo katerega boste lahko dali v skupno rabo svoje datoteke prijateljem in ostali druščini.

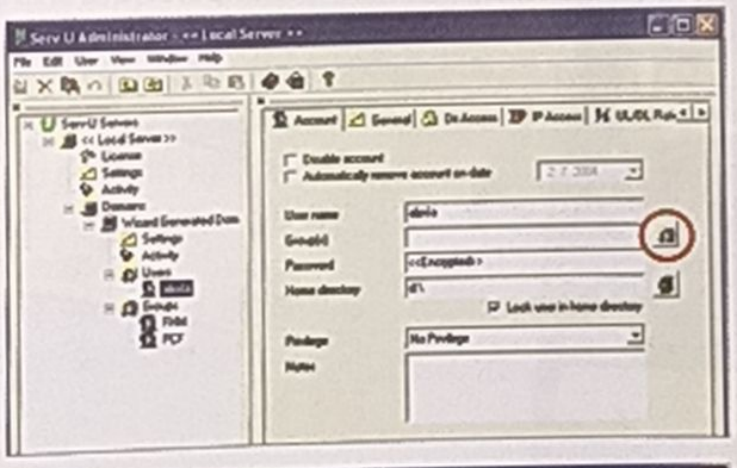
Najprej razjasnimo, kaj sploh pomeni FTP. V osnovi gre za protokol za izmenjavo datotek (File Transfer Protocol), s pomočjo katerega lahko uporabniki interneta preprosto dostopajo do datotek, jih tudi dodajajo, odstranjujejo, spreminjajo in vse ostalo, kar jim dovoli lastnik oziroma skrbnik strežnika.

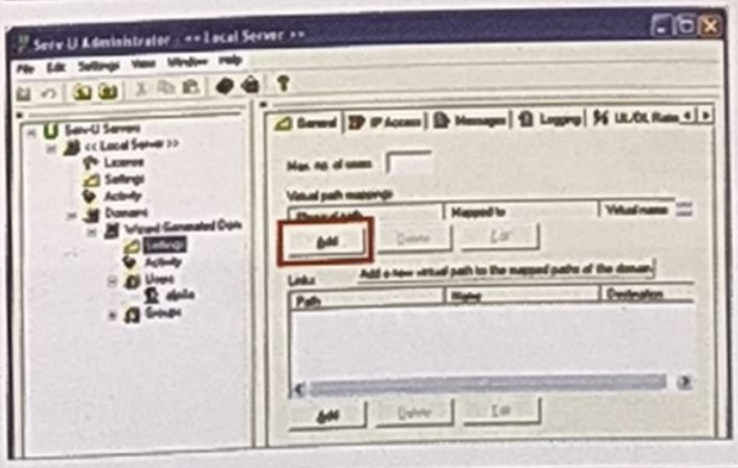
Za postavitev takega strežnika je seveda dobro, če ste ponosni lastnik stalne širokopasovne internetne povezave (ADSL, kabelski internet...). Zadeva sicer lahko teče tudi preko navadne klicne povezave, vendar vam to odločno odsvetujemo, ker je predrago in prepočasno za kakršno koli normalno uporabo. Nadalje je zelo priporočljivo, če si lastite stalen IP naslov – zaradi lažjega dostopanja. Seveda gre tudi preko dinamičnega IP naslova, vendar je v tem primeru malo več dela in hecanja z nastavitvami, preden zadeva steče, kot je treba. Naslednja stvar, ki je potrebna, je seveda sama programska oprema. V ta namen je na voljo kar nekaj programov, mi pa vam bomo predstavili (po našem mnenju enega boljših) *Serv-U FTP Server*, ki ga lahko snamete s spletne strani **http://www.serv-u.com/** v rubriki "download", kjer morate vnesti ime, priimek ter veljaven elektronski naslov, kamor vam pošljejo bližnjico do strani, kjer lahko program snamete. Sam program je dokaj majhen (3,6Mb), je prosto dostopen in brezplačen. Prvih 30 dni ga lahko uporabljate v različici Corporate, ki nudi nekaj več možnosti, če se po preteku tega obdobja ne odločite za nakup, pa se program preoblikuje v različico Personal, ki pa popolnoma zadostuje našim potrebam.

Ko je namestitveni program na disku, zaženite zagonsko datoteko in sledite navodilom, ki so na zaslonu in izpolnjujte okenca, s pomočjo katerih boste določili spletni naslov, kjer se nahaja strežnik (če nimate statičnega naslova, pustite prazno), nakar določite ime strežnika (recimo "PCFormatov testni FTP sužanj") in ga NE namestite kot sistemski servis, ker boste drugače imeli resne probleme pri delu z mapami v skupni rabi.

Sedaj pa se že približujemo določanju imen uporabnikov, katerim boste dovolili dostop. Ko je zadeva končana, se bo odprlo okno, kot ga vidite na prvi sliki. Zdaj lahko v mapi **Users** določite uporabniška imena, gesla in začetne mape vsem uporabnikom, ki jim boste dovolili dostop. Preprosto z desnim gumbom

SPODAJ Uporabnike v tem pogovornem oknu razvrstite v skupine.





miške kliknite na polje **Users** in izberite možnost **New User**. To ponovite za vse uporabnike. Ko imate nastavljene vse uporabnike, lahko pod **Groups** na enak način kot uporabnike dodate tudi skupine, le da tu določate skupne lastnosti skupin. Tako lahko kar takoj določite denimo skupino PCF, da ima dostop do določenih map, medtem ko ima skupina FHM dostop do drugih. To izvedete v polju **Dir Access**. Sedaj pa je potrebno vsakega uporabnika dodati v svojo skupino, in sicer tako, da izberete uporabnika v polju **Users** in pritisnete na gumb, ki je označen na sliki 2. Izberite želeno skupino, in uporabnik takoj dobi lastnosti izbrane skupine.

Kot boste opazili, bo uporabnik videl le tisto, kar se nahaja v njegovi domači mapi, ne pa tudi map, ki smo jih naknadno določili skupini ali uporabniku. Za to je potrebno izvesti še en trik. In sicer v polju **Settings**, kot je označeno na tretji sliki. Sedaj lahko izberete fizično lokacijo želene mape (ki je, kar zadeva program, lahko tudi kje v omrežju). Svetujemo vam, da v naslednjem koraku napišete možnost **%home%**, da se bodo te mape prikazovale vsem uporabnikom v njihovi domači mapi. Na koncu pa še samo izberete želeno navidezno ime mape, pod katerim jo bodo videli uporabniki. To je potrebno narediti za VSE deljene mape, saj te drugače ne bodo vidne.

S tem ste naredili vse, kar je potrebno za postavitev lastnega strežnika FTP na svojem kalkulatorju. Sedaj ga lahko preizkusite z raznimi odjemalci za FTP, ki se uporabljajo za dostop do strežnikov FTP (naprimer *CuteFTP*), ali kar preko vašega spletnega brskalnika, tako da vpišete naslov **ftp://193.xxx.xxx.xxx**, kjer križci predstavljajo preostali del vašega IP naslova. Sicer zadeva ne deluje v brskalniku *Mozilla Firefox*, zato pa v *Internet Explorerju* dela odlično. Za programi, ki jih potrebujete, pobrskajte še po našem disku.

Uroš Jauševec

www.pasadena.si
Založba računalniške literature in spletna knjigarna

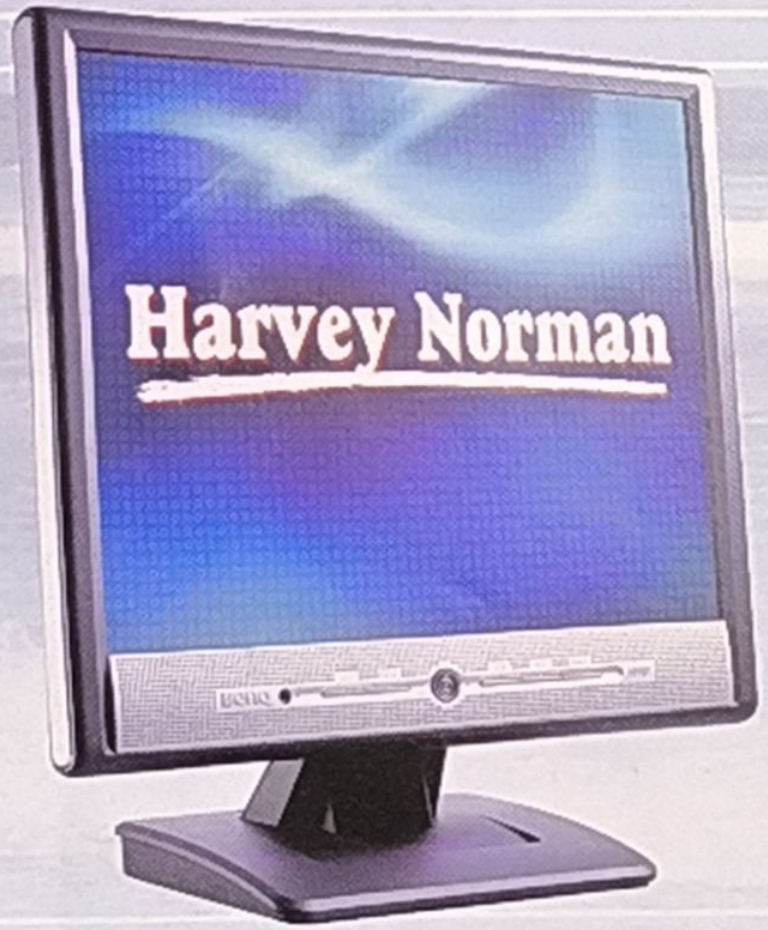
GARANCIJA najboljša IZBIRA

Digitalni fotoaparat OLYMPUS C-310zoom

3.2MPixel, 3x optični zoom, 10x skupni zoom, priložena XD kartica 16MB, SUPER MACRO funkcija 2cm, USB 2.0

+ 128MB SPOMINSKA KARTICA
+ POLNILEC BATERIJ
+ FERRARI OBESEK + TORBICA

55.990



LCD zaslon BENQ 767 v2

Velikost: 17", priporočena ločljivost: 1280x1024, velikost pike: 0,264mm, svetlost: 300cd/m², kontrast: 500:1, čas odziva: 12ms, garancija 3 leta

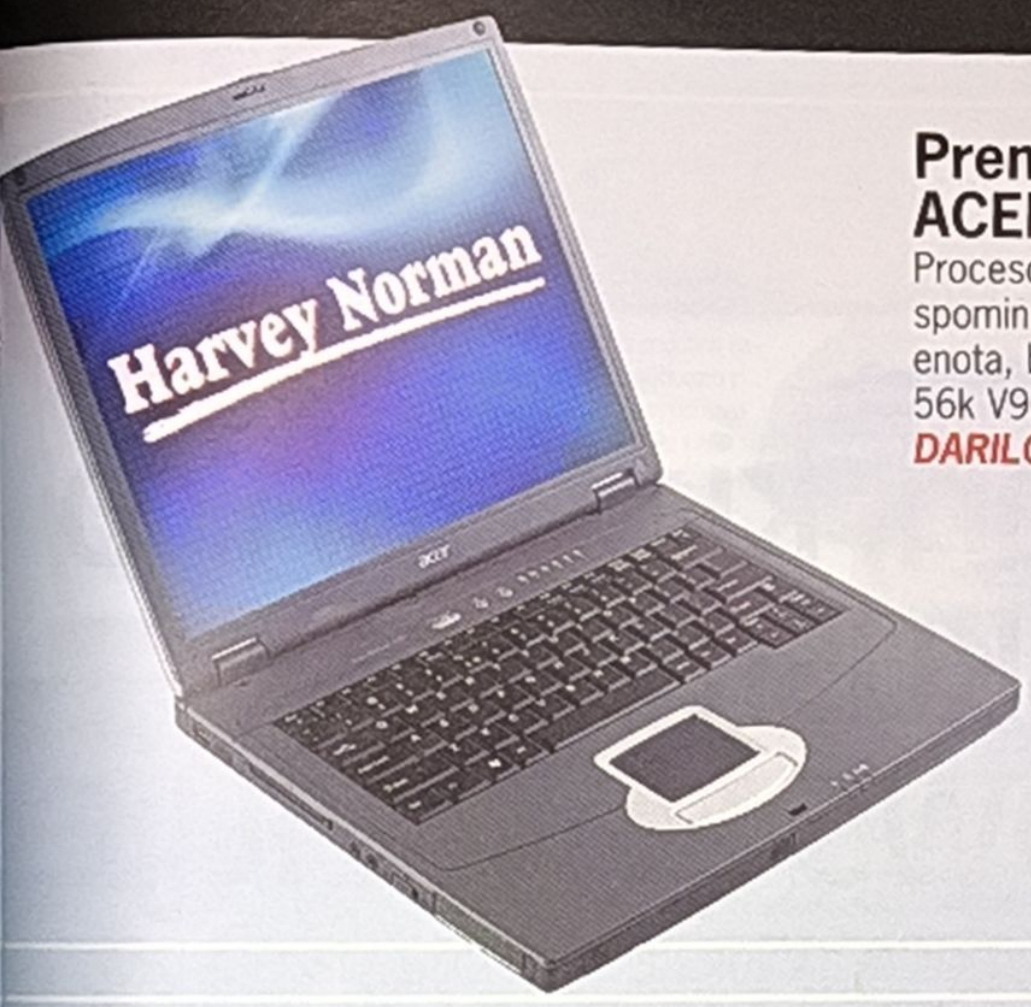
116.990

odzivni čas 12ms

do 12 mesecev v obliki trajnika brez obresti

Harvey Norman

•LETALIŠKA 3D•LJUBLJANA•ODPRTO 7 DNI V TEDNU•PON.-SOB.: od 9-20 URE



Prenosni računalnik ACER TM 292ELCi

Procesor Intel® Celeron® M 1,3GHz, zaslon 15"XGA , spomin 256MB, trdi disk 40GB, DVD-CDRW combo enota, brezžična povezava 802.11g, LAN, modem 56k V90, Windows XP HOME

DARILO: Torba za prenosni računalnik.

281.990

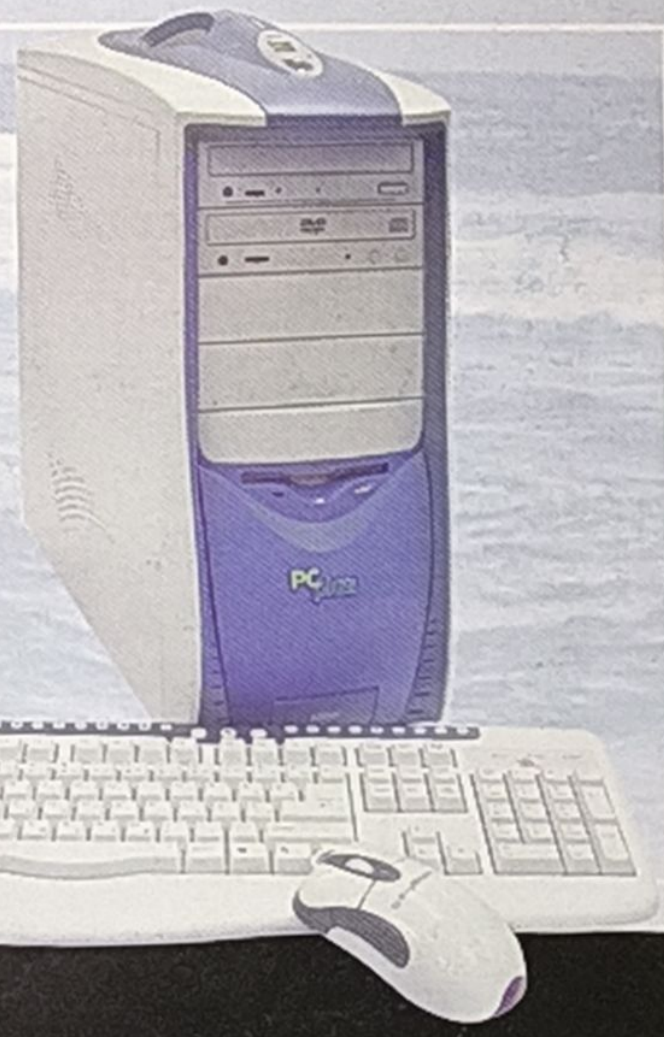
Osebni računalnik DOOM-X

Procesor ***AMD Athlon XP 3000+***, spomni ***512MB*** DDR, trdi disk ***160GB 7.200*** disketna enota, DVD enota, CD-RW enota, grafična kartica Sapphire ***ATI Radeon 9600SE*** 128MB DDR TV-out, mrežna kartica integrirana na osnovni plošči, ***zvočna kartica 5.1*** integrirana na osnovni plošči, ***TV tuner***, multimedijska tipkovnica, optična miška s koleščkom, podloga za miško

DARILO: DVD PCPlus s 5 licenčnimi igrami, operacijskim sistemom Linux, pisarniškim paketom OpenOffice.org in preizkusnimi programi Pinnacle.

TORBICA ZA CD-je IN ZVOČNIKI!

169.990



- POHIŠTVO
- SPALNICE
- DNEVNE SOBE
- KUHINJE
- SEDEŽNE GARNITURE
- AUDI-VIDEO
- BELA TEHNIKA
- MALI GOSPODINJSKI APARATI
- RAČUNALNIŠTVO

D.: 10.-15 URE • TEL.: 01 585 5000 •

20 stvari, ki jih lahko poskusite... če Windows ne deluje

Izkopljite vaš PC iz cvetlične gredice, pokličite steklarja, da popravi vaše razbito okno, pošljite punci šopek rož in dovolite Gregorju Mrazu, da izvrši nujno kirurško operacijo na vašem mrtvem sistemu.

1 BREZ PANIKE!

Prva stvar, ki vam je ne priporočamo, je to, da v besu zbrcate vaš PC. Če govorimo na splošno, bulerji z železno kapo in mikroprocesorji niso najbolj posrečena kombinacija, ne glede na to, kako grozno vas mika, da bi jih seznanili. Najprej poskušajte ohraniti mirno kri in ugotoviti, kateri del računalnika povzroča težavo. Določiti točko, na kateri je težava nastopila, je dober način za zmanjšanje števila zadev, ki jih je treba pregledati, popraviti ali vreči v koš. Prva faza nastopi, ko se vaš računalnik sploh noče zagnati, ta težava pa ima lahko več vzrokov. Druga faza je spodleteli Power-On Self Test ali POST, kar ima običajno za posledico sporočilo o napaki ali razne piske. Tretja faza je napaka med zagonskim procesom Win XP. Vse te težave je včasih težko diagnosticirati in najti zdravilo zanje, ogledali pa si bomo nekatere najbolj pogoste napake in načine, na katere jih lahko odpravimo, prav tako pa tudi na kakšen način nam lahko pomaga sam Microsoft. V Win XP so na primer vgrajena nekatera napredna orodja, kot je ukazna konzola in drugi sistemi za odpravljanje napak.

Takega obnašanja ne moremo zagovarjati, lahko pa se mu pridružimo.

2 ELEKTRIKA VRAČA UDAREC

Če kaže vaš PC po vklopu reflekse mrtvega konja, preverite napajalnik. Prepričajte se, da je napajalnik pravilno priklopljen, da je priklopljen tudi kabel in da je napajalnik sploh vklopljen. V notranjosti preverite, ali je glavni kabel ATX priklopljen in ali je manjši kabel ATX12 priklopljen na osnovno ploščo. Če se ob vklopu računalnika ventilator na procesorju prične vrteti, je to simptom težave z osnovno ploščo ali procesorjem. Če se ne prične vrteti, to pomeni, da je okvarjen napajalnik; poskušajte zamenjati komponento, ki je povzročitelj nastale težave. Zapomnite pa si, da sodobni sistemi potrebujejo najmanj 350W napajalnik.

PC-ji z nVidio 6800 Ultra potrebujejo lastne jedrske elektrarne za normalno delovanje.

3 TITANIKOVE TEŽAVE

Če vam uspe priti v BIOS, je to že dobro znamenje, če pa vas namesto tega pričaka le serija piskov v stilu Morsove abecede, pa to pomeni, da vaša osnovna plošča ni najbolj srečna in da obstaja strojni problem nekje v notranjosti ohišja vašega PC-ja. En sam nepretrgan pisk ali hitro ponavljajoči se piski so znamenje resne težave z osnovno ploščo, običajno problem z električnim napajanjem ali kratek stik. En sam dolgi pisk, ki mu sledijo eden, dva ali trije kratki, kaže na problem z grafično kartico: poskusite jo odstraniti in ponovno namestiti. Eden, dva ali trije zaporedni kratki piski kažejo na težavo s pomnilnikom: v tem primeru poskušajte odstraniti in ponovno namestiti pomnilniški modul ali pa ga zamenjati. Za celoten seznam piskov, si oglejte PDF na naslovu: **www.ami.com/support/bios.cfm**.

Nekoč hotel za ljudi, zdaj baraka za morske pse.

4 VPRAŠAJTE BILLA

Pri Microsoftu so hitro dojeli, da se ljudje srečujejo s hrošči v levem, desnem in še kakšnem kotičku Windows. Zato so pričeli zbirati poročila o napakah v častitljivo mater vseh poročil o napakah, imenovano Knowledge Base. Če vas zaradi napake STOP ali kakšne podobne nadloge doleti moder zaslon smrti odšepajte na **support.microsoft.com** in vnesite prvih osem cifer ter si oglejte, ali vam lahko iz vaše zagate pomaga razvijalec programske opreme iz Redmonda. Vendar pa lahko iste informacije najdete z osnovnim iskanjem s pomočjo Google. Zaradi registriranja napak Knowledge Base naloženo delo opravlja bolje kot tisti krošnjar operacijskih sistemov z varnostnimi luknjami kar zadeva iskanje koristnih spletnih strani, tako na Microsoftovih straneh, kot tudi drugod.

Gospa Svizec ni bila navdušena nad pripombo gospoda Svizca, da bo za večerjo spet brokoli.

5 VEČNO ISTO

Med zagonom Win XP se vam lahko včasih zgodi, da se gibljete v začaranem krogu, prav tako kot Bill Murray v *Groundhog Day*, le brez smeha in svizcev. Najpogostejši vzrok takega obnašanja je okvarjena datoteka registra , vendar pa Windows XP, neverjetno, za razliko od prejšnjih različic Windows, ne premore nobene preproste možnosti obnovitve sistema iz DOS-a; Microsoft, za kazen se postavi v kot in razmišljaj o tem, kaj si storil. Prepoznaven simptom je ponovno zaganjanje vašega PC-ja takoj po črnem zagonskem zaslonu XP. Če ste naleteli na tako težavo, vam Microsoft zanjo ponuja rešitev, čeprav nekoliko daljšo. Odpravite se na **http://support.microsoft.com/?kbid=307545**, natisnite pričujoči mini esej, do črke natančno sledite njegovim navodilom in kmalu boste imeli sveže obnovljen register.

Pazite na svoj disk, saj shranjuje vse tiste čudovite, strokovno izdelane video posnetke.

6 SP-SP-SPREMEMBE Ali ste tik pred pričetkom težav dodali novo strojno opremo ali spremenili nastavitve stare? Tepec! Še enkrat preverite, kaj ste pravzaprav naredili: verjetno niste pravilno vtaknili tiste nove kartice.

7 VERIGE IN KABLI Podatkovni kabli SATA in PATA se lahko iztaknejo: preverite jih skupaj z napajalnimi kabli, če vaš PC ne zaznava nobenega pogona.

8 NADGRADNJE BIOSA Če nameravate stari procesor zamenjati z novejšim, boste morda morali posodobiti tudi BIOS, tako da bo podpiral novi procesor na vaši stari osnovni plošči.

9 ZUNANJE MOTNJE Zgodilo se nam je že, da so naprave USB, čitalci kartic in druge periferne naprave ovirale proces POST: če imate težave, jih odstranite.

10 PRITISNITE F8 Če se vaš PC uspešno prebije skozi POST, pritiskajte F8 za dostop do menija Windows Advanced Option in poskusite z Last Known Good Configuration.

In vi ste mislili, da bomo spet priložili sliko pomnilnika: verjetno mislite, da smo nooooori.

11 PONORELI POMNILNIK Napake, ki jih povzroča pomnilnik, je težko odkriti in diagnosticirati. Da bi nam pomagali, so pri Microsoftu pričeli ponujati lasten program za preverjanje pomnilnika: odpravite se na **http://oca.microsoft.com/en/windiag.asp** in ga naložite.

12 PO POSTU Bodite pozorni na informacije, ki jih navrže BIOS med procesom POST. Te dni ostaja skrit, zato pritisnite TAB, da se prikaže, in nato preverite, ali je pravilno prepoznal vaše pogone, pomnilnik in druge naprave.

13 POGREŠANI NTDETECT Znova zaženite konzolo Recovery, vtipkajte copy **d:\i386\NTDETECT.com** in pritisnite **[ENTER]** in **[Y]**, ko program to od vas zahteva. Pri uporabi teh ukazov zamenjajte D: s črko vašega optičnega pogona.

14 ZMEDA Z MENIJI Če ste poškodovali zagonski meni Win XP, nikar še ne razmišljajte o samomoru. Brez strahu: zaženite konzolo Recovery, kot je opisano spodaj, in uporabite ukaz **BOOTCFG/REBUILD**.

15 DA, GOSPODAR Napake, kot sta Missing Operation System in Invalid Partition Table, se nanašajo na poškodovan glavni zagonski zapis. Če je ta okvarjen, je šla vaša namestitev Windows po gobe. Napako odpravite tako, da v Recovery Console uporabite ukaz **FIXMBR**.

16 POGREŠANI NTLDR Če naletite na to napako, zaženite konzolo Recovery in vtipkajte `CD\`. Vstavite namestitveni CD za Windows XP. Vtipkajte `copy d:\i386\NTLDR` in pritisnite **[ENTER]** ter pritisnite **[Y]**, ko program to od vas zahteva.

17 ČASOVNO POTOVANJE Če ne morete zagnati varnega načina (**Safe Mode**) iz menija Windows Advanced Option, lahko poskusite svoj PC obnoviti na določeno prejšnje stanje s System Restore, kar ob določenih priložnostih celo deluje: neverjetno.

18 NAMESTITE KONZOLO V Win XP vstavite namestitveni CD Win XP in izberite Start **Menu→Run** in vtipkajte `D:\i386\WINNT32.EXE/CMDCONS`, kjer črka D: označuje vaš optični pogon.

19 INFORMIRAJTE SE Microsoft v konzoli Recovery ponuja veliko informacij: za podrobnosti si oglejte **http://support.microsoft.com/?kbid=307654**.

20 NOVA NAMESTITEV Če ste poskusili že vse, da bi zagnali vaš PC, z namestitvenega CD-ja Win XP, pritisnite **[R]**, ko program to od vas zahteva, za namestitev s popravljanjem, s katero boste ohranili vse vaše trenutno nameščene programe in nastavitve.

Potolaži se, prijatelj

Edini dostop do nizkonivojskih datotek je na voljo iz konzole Recovery.

Do konzole **Recovery** dostopate z zagonom s CD-ja Win XP. Na pivem zaslonu se nahaja možnost, da pritisnete **[R]**, s čimer boste popravili vašo namestitev Win XP, nato pritisnite **[R]**, da nadaljujete in naložbi boste konzolo **Recovery**. Konzola daje koristen dostop do številnih ukazov, s katerimi lahko popravite osnovne probleme s trdim diskom in težave z zagonom.

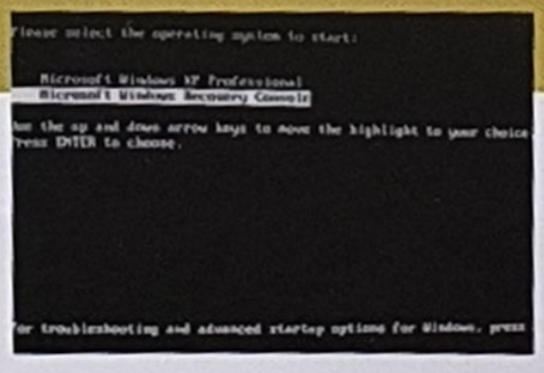
S **HELP** prikličete seznam ukazov, ki jih lahko uporabite v konzoli **Recovery**. Več informacij o vsakem ukazu dobite tako, da vtipkate ukaz, nato presledek, vtipkate `/?` in pritisnete **[Enter]**.

Z ukazom **FIXBOOT** lahko odpravite težave, povezane z zagonskim sektorjem na uporabljenih pogonih. Vtipkajte `fixboot c:`, če želite popraviti zagonski sektor na glavnem pogonu C.

FIXMBR je ukaz, s katerim lahko popravite glavni zagonski zapis: poškodujejo ga lahko starejši virusi in določena diskovna orodja. Zaženite ga, da popravite poškodovan MBR na glavnem pogonu C.

DISKPART ponuja osnoven program za particioniranje diska: z njim lahko zbrišete ali ustvarite particije na uporabljenih pogonih.

BOOTCFG vam omogoča, da spremenite ali ponovno nastavite obstoječ zagonski meni Win XP. Običajno boste lahko z ukazom `BOOTCFG/REBUILD`, s katerim povrnete standardno konfiguracijo, odpravili vse težave.

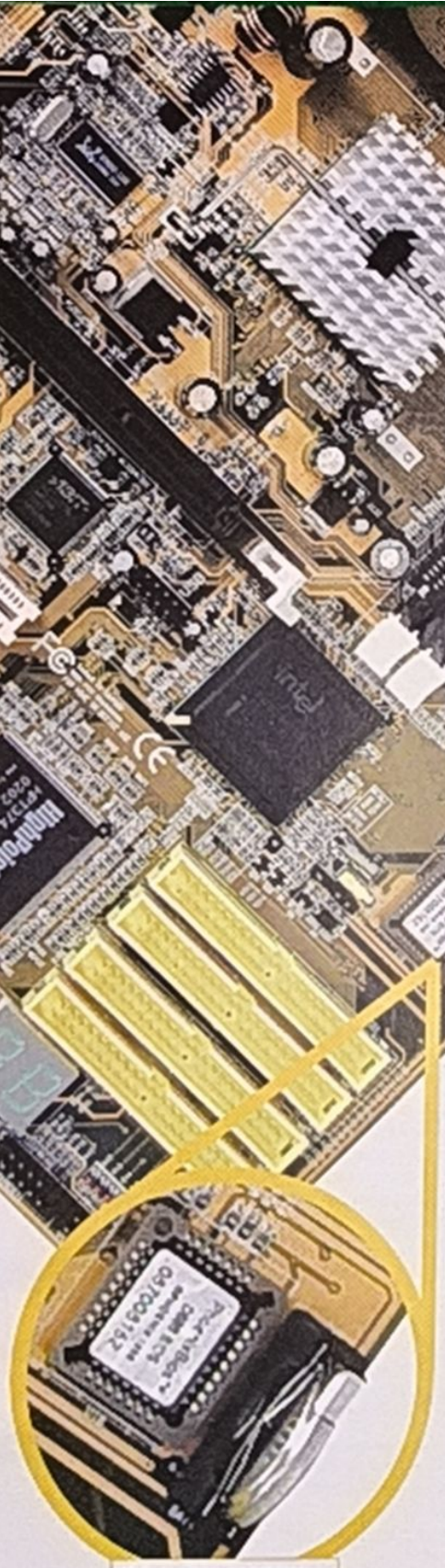


ČETRTI DEL

PCFormatov krožek...

BIOS

To je čip BIOS v vašem PC-ju. Je kot žolčnik ali vranica v človeškem telesu: vsi ju imamo, a le redki vedo, čemu dejansko služita. Tokrat smo roke potisnili globoko v drobovje računalnika.



Majhen, a tako pomemben: v tem drobnem čipu se skriva BIOS osnovne plošče.

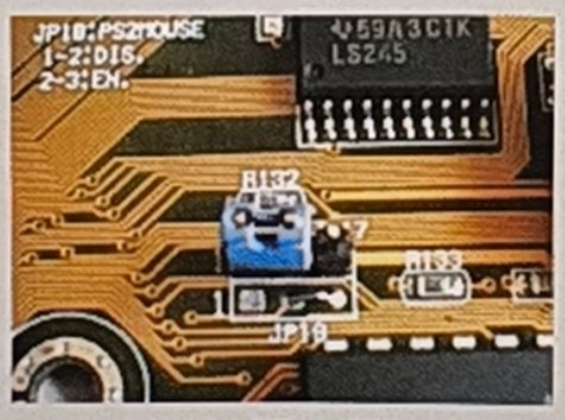
Brez programskih ukazov, ki ga poganjajo, je vaš Pentium 4 v bistvu samo 125 milijonov tranzistorjev, ki brezdelno ždijo in čakajo, da jim kdo pove, kaj naj počno. Ti ukazi, v obliki programov, so shranjeni na trdem disku, izvajati pa se morajo iz sistemskega pomnilnika. V običajnih operacijah se programi prenesejo s trdega diska v sistemski pomnilnik, od koder procesor jemlje potrebne ukaze za delo. Problem pa nastane, ko se PC zažene. Da bi lahko dostopali do trdega diska, mora PC najprej zagnati programe, ki sestavljajo datotečni sistem, ti programi pa so del operacijskega sistema, operacijski sistem pa je shranjen na... da, na trdem disku.

Da bi rešili to nadležno težavo, so vsi procesorji za PC-je narejeni tako, da ob zagonu naložijo vse ukaze, ki jih najdejo v vrhnjih 64Kb prvega megabajta sistemskega pomnilnika. Zgodnji PC-ji so lahko naslavljali največ 1Mb pomnilnika, niti eden pa ni imel nameščene tolikšne količine fizičnega pomnilnika. To je pomenilo, da se razpon naslovov od F000h do FFFFh v bistvu sploh ni nanašal na sistemski pomnilnik, temveč je pomnilniški krmilnik te naslove preusmeril v 64Kb čip ROM, v katerem je bila shranjena tudi posebna zagonska koda. In ta koda je BIOS.

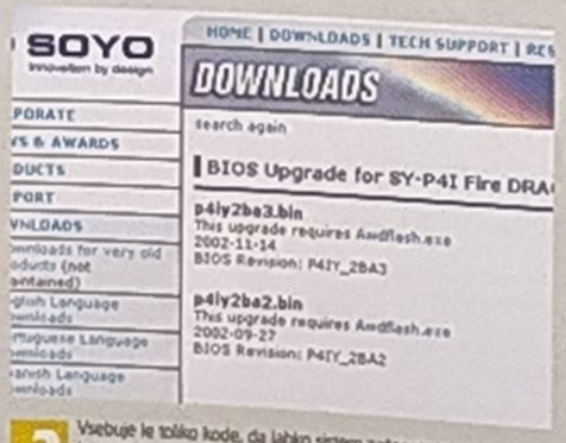
BIOS je akronim za Basic Input/

Po toči zvoniti je mogoče

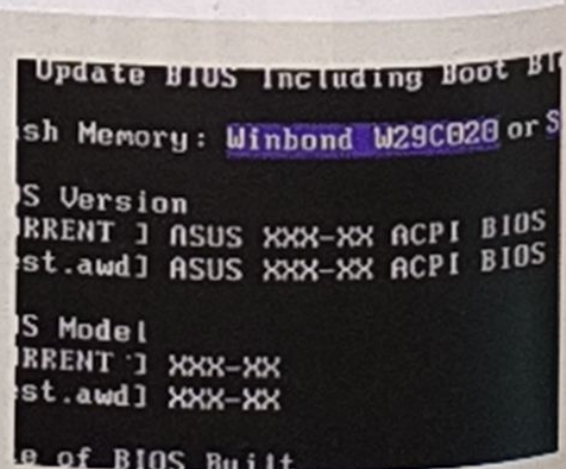
Možnost Boot Block lahko popravi zgrešeno nadgradnjo BIOS-a.



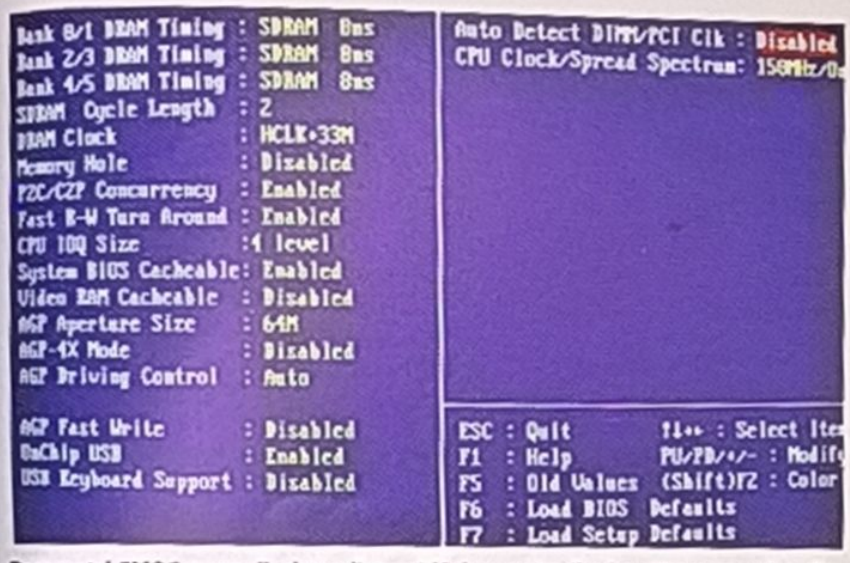
1 Boot Block je drobcen BIOS znotraj BIOS-a, ki omogoča zagon PC-ja, če glavni BIOS odpove sodelovanje. Na večini osnovnih plošč ga je potrebno omogočiti z mostičkom.



2 Vsebuje le toliko kode, da lahko sistem zaženete z diskete, zato je potrebno ustvariti zagonsko disketo z datotekami s proizvajalčeve spletne strani ali CD-ja z gonilniki.



3 Za Asusove osnovne plošče je obnova skoraj nemogoča, kar BIOS zahteva zaznavo okvare, nakar sam vklopi Boot Block. nadgradnja BIOS-a pa lahko včasih prepiše tudi tega.



Parametri CMOS na novih sistemih so običajno nastavljeni na "konzervativne" vrednosti. Premišljeno spreminjanje nastavitev lahko ogromno doprinese.

Output System. (Verjetno se bo kje našla kakšna pametna glava, ki vam bo zatrdila, da gre za kratico za Built-In Operating System, ki pa je popolnoma napačna). BIOS vsebuje ravno dovolj kode, da omogoči nalaganje operacijskega sistema. Prva stvar, ki jo naredi, je ta, da pogleda v pomnilnik CMOS in prebere privzete nastavitve. Pomnilnik CMOS zahteva zelo malo toka (manj kot milijoninko ampera), da vzdržuje te podatke, napaja ga pa baterija, ki mu omogoča hrambo vseh parametrov, ki jih ni mogoče kodirati v BIOS, kot so zakasnitve pomnilnika in geometrija plošč vašega trdega diska, ti parametri pa so nujno potrebni za zagon računalnika. Dandanes bi bil pomnilnik Flash mogoče boljša izbira za to opravilo, a se proizvajalci raje držijo preizkušenih metod. Moderni čipi CMOS imajo vgrajene litij-ionske baterije, ki jih lahko napajajo do deset let.

> **VLOGA BIOS-A PA NI KONČANA, KO SE WINDOWS NALOŽI**

GRAFIČNA PODOBA

Ko so naloženi vsi parametri iz čipa CMOS, BIOS inicializira Interrupt Vector Table (o tem bomo več povedali nekoliko kasneje), zažene sistem za upravljanje porabe in poišče grafično kartico. Večina grafičnih kartic ima lasten čip BIOS, zato nadzor za kratek čas prevzame program, ki je shranjen tam. Zato boste ob zagonu računalnika najprej videli podatke BIOS-a vaše grafične kartice namesto informacij o vašem sistemu.

Če ponovno zaženete sistem s pritiskom na kombinacijo tipk **[Ctrl]** + **[Alt]** + **[Del]** ali z izbiro **Restart** iz Windows, operacijski sistem zapiše vrednost 1234h v pomnilniški naslov 0000: 0472. Ker vsebina pomnilnika preživi tak ponovni zagon sistema, lahko BIOS uporabi ta pomnilniški naslov kot izhodišče in se odloči, če bo zagnal celotno sekvenco samodiagnostike ali ne. (Zato ponovni zagon po sesutju sistema pogosto izgleda kot "trdi" zagon, čeprav niste pritisnili na tipko za ponovni zagon.) Power-On-Self Test, ali POST, preveri vrata PS/2 in USB ter poišče tipkovnico in miško ter preveri status vseh kartic na vodilih PCI. Če ste v parametrih CMOS to določili, lahko izvede še test pisanja/branja vsakega bajta sistemskega pomnilnika. Če se na tej točki pojavijo kakršna koli obvestila o napakah ali piski, ki pomenijo napake, so le-te vedno strojne narave, ker gonilniki še niso naloženi.

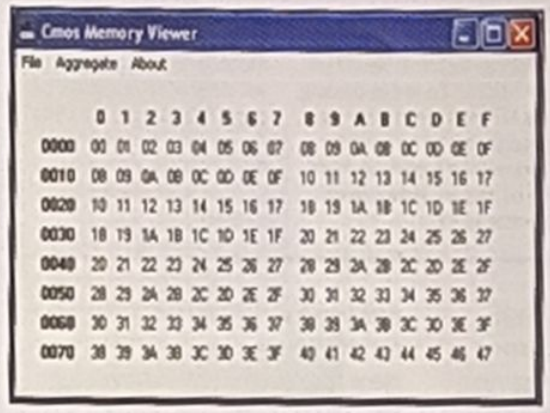
DISKOVNI POGONI

Če se POST uspešno zaključi, BIOS začne preverjati diske. Pogone IDE preveri tako, da vsakemu pošlje poizvedbeni signal preko kabla IDE. Če pogon deluje, bo sam zagnal diagnostična orodja s pomočjo lastnega čipa BIOS ali pa le elektronsko prikimal in potrdil svojo prisotnost in delovanje. Če BIOS v določenem času ne prejme odgovora, bo menil, da diska na določenem položaju ni. Veliki pogoni z visokimi hitrostmi vrtenja včasih nimajo dovolj časa, da bi dosegli delovno hitrost, zato se lahko zgodi, da jih BIOS sprva ne bo prepoznal. Rešitev tega problema je ta, da zvišate čakalni čas v parametrih CMOS – vrednost se običajno imenuje **Delay IDE Initial**.

Ko so vsi pogoni potrjeni, se začne zadnji korak, torej nalaganje operacijskega sistema. Parametri CMOS bodo BIOS-u povedali, v kakšnem zaporedju naj išče zagonske pogone. Če na prvem pogonu BIOS ne najde operacijskega sistema, se bo pomaknil do naslednjega. Če na zadnjem naštetem pogonu ne bo našel veljavnega zagonskega sektorja, bo javil napako. To pomeni, da lahko mirno nastavite CD-ROM kot prvi zagonski disk. Če v pogonu ni diska ali vstavljen disk ni zagonski, ga bo BIOS enostavno preskočil in zagnal operacijski sistem s trdega diska, kot to počne običajno. Če pa želite računalnik zagnati s CD-ja Win XP, da bi dostopali do konzole Recovery, pa bo BIOS sistem najprej zagnal s CD-ja, ne z diska (a vrzite oko na okvir, kjer je razloženo, zakaj to ne deluje z disketami).

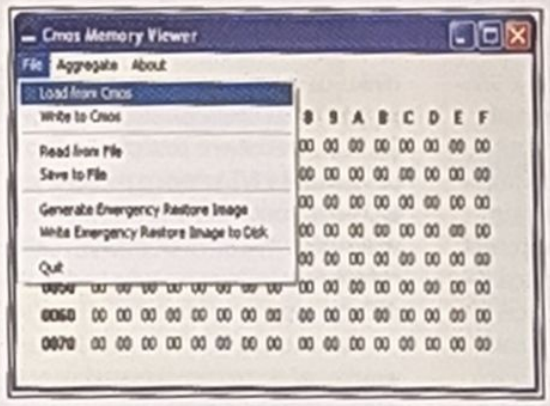
VARNOSTNA KOPIJA CMOS-A

Zaščitite se pred okvarami CMOS-a s shranjevanjem nastavitev, ki jih vsebuje.



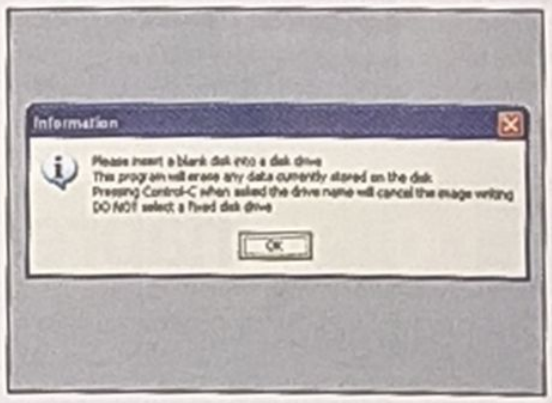
Branje in pisanje

CMOS Memory Viewer je brezplačno orodje, ki zna prebrati in zapisati vrednosti, shranjene v pomnilniku CMOS. Poiščite ga na spletni strani **http://lists.gpick.com/pages/cmos_tools.htm**.



Varnostna kopija

Da ustvarite varnostno kopijo podatkov v **CMOS**, kliknite na **File→Load from CMOS**. Kliknite na **File→Write Emergency Restore Image to Disk** in vstavite prazno disketo v pogon.



Shranite nastavitve

Do te diskete iz Windows ne morete dostopati, če pa sistem zaženete z nje, se bodo shranjene nastavitve samodejno kopirale v pomnilnik CMOS, tudi če ne morete dostopati do trdega diska.

BIOS ne preskoči diskete

Krivite Microsoft za napako "non system disk".

Če v disketniku pustite nezagonsko disketo, ko je BIOS nastavljen, da zažene sistem s pogona A pred pogonom C, boste videli napako "Non system disk or disk error". Če pa je v BIOS-u kot prvi zagonski disk nastavljen CD-ROM, pa ga BIOS mirno spregleda, če CD ni zagonski. Zakaj?

Vse diskete, formatirane z Microsoftovim operacijskim sistemom, imajo veljaven zagonski sektor. Če disketa ni zagonska, ta sektor javi napako in zaustavi sistem. BIOS ne pozna razlike med takim zagonskim sektorjem in sektorjem na zagonski disketi, program v zagonskem sektorju pa ne zna predati nadzora nazaj BIOS-u. Če imate v disketniku neformatirano disketo, se to ne zgodi, a so žal danes vse diskete že formatirane.

Diskete – danes že praktično neuporabne.

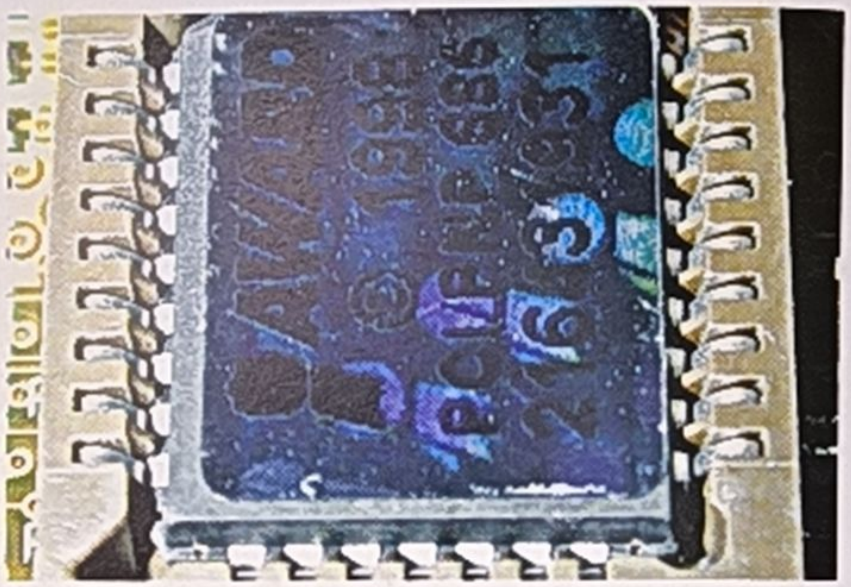
Lahko BIOS poškoduje PC?

DA! Bodite previdni pri spreminjanju teh nastavitev:

CPU VCore voltage
Z višanjem te vrednosti lahko izboljšate razmerjem med signalom in šumom na navitih sistemih, a vedite, da je toleranca procesorja tako fina, da lahko višanje za več kot 0,1 volta popolnoma uniči čip.

Delay prior to thermal
Ta vrednost so minute pred vklopom toplotnih senzorjev po zagonu. Če je čas predolg, vas bo pred pregretjem procesorja varoval samo izklop ob kritični temperaturi, ki pa se ne aktivira, dokler ta ne doseže 135°C.

S2K Bus driving strength
Če to nastavitev spremenite v ročno, nabor čipov ne more več dinamično prilagajati prirastka signala na vodilu S2K. Če je ročna nastavitev previsoka, lahko uničite procesor.



Čipi BIOS so običajno narejeni tako, da jih je mogoče enostavno zamenjati, a tega ne počnite, razen če BIOS ni okvarjen zaradi napačne nadgradnje.

Ko BIOS najde veljaven zagonski sektor, prevzame zagonski program na disku nadzor nad nadaljnjim nalaganjem in delo BIOS-a je opravljeno.

POGLED NA PROCESOR

Vloga BIOS-a pa se ne konča, ko je Windows naložen. Omenili smo **Interrupt Vector Table**, se spomnite? To je tabela, v kateri so vsi pomnilniški naslovi za programske rutine, ki ustrezajo vsem strojnim prekinitvam. Kadar katera od komponent računalnika želi pozornost procesorja, dvigne voltažo na določeni nožici procesorja. Vzemimo za primer tipkovnico – vsakič ko pritisnete tipko, tipkovnica ustvari strojno prekinitev, s katero da procesorju vedeti, da ga v medpomnilniku tipkovnice čaka znak. Procesor si nato ogleda vnos za tipkovnico v tabeli Interrupt Vector Table in prebere njen pomnilniški naslov. Nadzor nato trenutno prevzame koda, ki je na tem pomnilniškem naslovu, da so lahko pritisnjene tipke pravilno obravnavane. Ko je koda izvedena, preide nadzor nazaj k procesorju, ki naprej počne, kar mu je pač naročeno. Tabela IVT je shranjena v pomnilniku, da se lahko pomnilniški naslovi prilagajajo, če želi operacijski sistem uporabljati lastne prekinitvene postopke, privzeto pa vsi naslovi v IVT kažejo na postopke v BIOS-u. Ti postopki v bistvu zasedajo veliko večino čipa BIOS, predstavljajo pa nizkonivojsko knjižnico procedur za dostop do strojne opreme računalnika.

Če zamenjate trdi disk v računalniku, vgradite več pomnilnika ali presedlate z vgrajene grafične kartice na samostojno kartico na vodilu AGP, lahko še vedno uporabljate isto kodo operacijskega sistema Windows za premikanje podatkov ali prikaz slike, saj BIOS predstavlja stalen in stabilen vmesnik za vhodne in izhodne informacije, ne glede na nameščeno strojno opremo. Čeprav kodo za BIOS pišejo različna podjetja, jo proizvajalci osnovnih plošč vedno priredijo tako, da deluje z osnovno ploščo, na katero je BIOS vgrajen. Zato lahko na primer vzamete trdi disk z nameščenim Windows XP iz enega računalnika in ga vgradite v drugega, in sistem se bo najverjetneje zagnal, tega pa nikakor ne morete narediti z BIOS-om. Danes, ko imajo trdi diski, grafične kartice in veliko zvočnih kartic lastne čipe BIOS, se veliko vhodnih/izhodnih postopkov prenese nanje, BIOS pa mora še vedno vsebovati lastne, osnovnejše različice teh postopkov, za primer če se boste kdaj odločili vgraditi kak starejši kos strojne opreme, ki nima lastnega BIOS-a.

STROG, A POŠTEN

BIOS-u pravimo tudi strojno-programska oprema (firmware), ker ga umeščamo nekam med strojno in programsko opremo. To pomeni, da je kodo BIOS-a sicer mogoče popravljati ali zamenjati, a to ni priporočljivo. Eden najzanesljivejših načinov za uspešen umor računalnika je nadgradnja BIOS-a z BIOS-om, ki je namenjen zelo podobni, a ne identični osnovni

Deset najboljših naprednih nastavitev BIOS-a

Kaj počno in kdaj se jih splača spreminjati?

1 System BIOS cacheable

Ta kopira kodo BIOS-a iz počasnega pomnilnika EEPROM v veliko hitrejši RAM. Danes je cena za izgubo 64Kb pomnilnika tako neznatna, da se tak pospešek vsekakor splača.
Priporočamo: Ta nastavitev naj bo vedno omogočena.

2 SDRAM CAS latency

Običajno obstaja več nastavitev števila urnih ciklov, ki pomnilniški logiki omogoča doseganje koordinat naslovov stolpcev in vrstic v vsaki operaciji branja. Če je latenca nastavljena previsoko, boste izgubljali urne cikle z nepotrebnim čakanjem. Če pa je nastavljena prenizko, pa pomnilnik mogoče ne bo imel dovolj časa, da bi dosegel določene koordinate, rezultat česar pa so lahko daljši zastoji ali celo pomnilniške napake.
Priporočamo: Poskusite z 2 ali 2,5 cikla ter višajte, če postane sistem nestabilen.

3 Memory Hole at 15M-16M

Ustvari 1Mb blok praznega pomnilnika med 15. in 16. megabajtom. To je potrebno samo, če uporabljate kartice ISA, ki pričakujejo, da bo ta razpon na voljo samo njim.
Priporočamo: Omogočite, le če imate trmaste kartice ISA.

4 AGP Aperture size

Ta nastavitev nadzoruje količino prostora za naslavljanje pomnilnika, dodeljeno grafični kartici za shranjevanje tekstur in grafični tabeli za relokacijo naslovov (to bomo podrobneje pojasnili v naslednjih delih PCF krožka). Več kot je pomnilnika na vaši grafični kartici, nižja je lahko ta vrednost.
Priporočamo: Določite jo na 64Mb ali 128Mb.

5 FSB Spread spectrum

Zmanjša količino elektromagnetne interference s sistemskega vodila z majhnimi modulacijami frekvence vodila. Spreminjanje je večinoma čisto varno, lahko pa povzroči nestabilnost navitih sistemov.
Priporočamo: Onemogočite, razen če nimate težav z interferenco.

6 HD SMART support

Vsi novejši trdi diski imajo tehnologijo SMART (Self-Monitoring And Reporting Technology), ki omogoča napredno predvidevanje okvar trdega diska. Da bi pa imeli od tega korist, morate v ozadju redno poganjati programe za pregledovanje SMART. Če vklopite to možnost, se bo status trdega diska pregledal samo bo zagonu. Uporabnost tega je seveda omejena in ni nikakršna zamenjava za redne varnostne kopije. Možnost lahko tudi upočasni delovanje sistema, ki sicer ni znatno, a ga boste vseeno občutili.
Priporočamo: Onemogočite, razen na datotečnih strežnikih.

7 Superstability mode

Ta možnost osnovnih plošč z naborom nForce se zdi blazno uporabna, a je njena naloga samo ta, da zaklene sistemsko vodilo na 200MHz, namesto na 266MHz, če zazna nezdružljive pomnilniške module. Žal pa zazna dvostranske module DIMM v reži B kot nezdružljive,

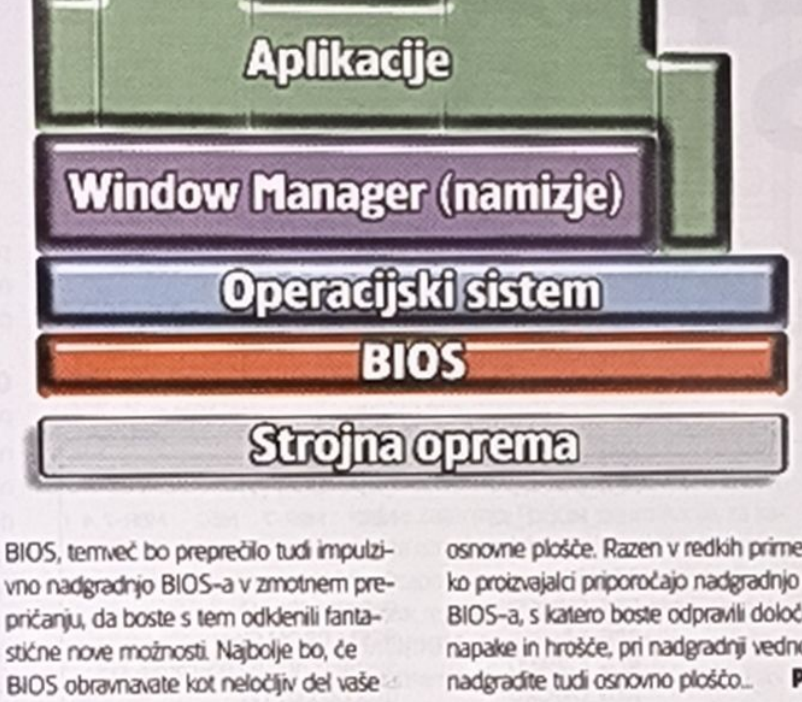
V TEJ SERIJI >> PCF 27 WinXP >> PCF 28 Datotečni sistemi >> PCF 29 Windows NTFS

Srčika BIOS-a

Teh nekaj kilobajtov, ki sestavljajo BIOS, je nujno potrebnih za stabilno delovanje sistema.

Zamislite si čebulo. Gre vsekakor za večplastno zelenjavo, katere plasti se tesno držijo ena druge. In prav zato se nam je prav čebula zdela fina metafora za prikaz delovanja računalnika.

Pojasnimo to še malo drugače – BIOS torej čepi pod vsemi kosi programske opreme in jih spreminja v neposredne ukaze za vašo osnovno ploščo. Naslednji v tej verigi je operacijski sistem, ki neposredno komunicira z BIOS-om in spreminja podatke aplikacij v tiste ničle in enice, ki jih ima strojna oprema tako rada. Če se BIOS poškoduje, boste potrebovali novo osnovno ploščo.



In hrbtenica je pritrjena na... eee... Window Manager.

plošči. Tako "nadgrajen" PC se najverjetneje sploh ne bo več zagnal in če nima možnosti Boot Block (oglejte si okvirček) te škode sploh ne boste mogli popraviti, ker je za prepisovanje BIOS-a potrebno zagnati računalnik. Nekatere osnovne plošče imajo skakače, s katerimi lahko določite, da je BIOS mogoče samo brati. Če je vaša plošča ena takih, to možnost vsekakor omogočite. To ne bo le preprečilo določenim virusom in trojanskim konjem, da bi načrtno poškodovali vaš BIOS, temveč bo preprečilo tudi impulzivno nadgradnjo BIOS-a v zmotnem prepričanju, da boste s tem odklenili fantastične nove možnosti. Najbolje bo, če BIOS obravnavate kot neločljiv del vaše osnovne plošče. Razen v redkih primerih, ko proizvajalci priporočajo nadgradnjo BIOS-a, s katero boste odpravili določene napake in hrošče, pri nadgradnji vedno nadgradite tudi osnovno ploščo... **PCF**

DIGITALNI FOTOCENTER ARON
internetno naročanje fotografij
www.onlinefoto-si.com

tudi če to niso.
Priporočamo: Onemogočite in po potrebi ročno znižajte frekvenco sistemskega vodila.

8 Palette snooping

Določene ozko namenske grafične kartice, kot so dekodirniki MPEG ali TV kartice, uporabljajo poseben kabel, s katerim jih priključite na grafično kartico, da lahko dostopate do informacij o paleti VGA. Da bi ta povezava pravilno delovala, je potrebno omogočiti to nastavitev, da se potrebne informacije najprej prenesejo omenjeni namenski kartici.
Priporočamo: Onemogočite, če nimate takšne kartice.

9 Gate A20 option

Vrata A20 se uporabljajo za preklapljanje delovanja procesorja med t.i. "realnim" in "zaščitenim" načinom. Svoj čas je to počel kar krmilnik za tipkovnico, moderne osnovne plošče pa to počno z veliko hitrejšimi vrati 0x92 v naboru čipov. Ta možnost pride do izraza le, če uporabljate hibriden realen/zaščiten operacijski sistem, kot je Win98. WinXP uporablja samo zaščiten način in zato nikdar ne uporablja vrat A20.
Priporočamo: Način Fast lahko pogosto povzroči spontane ponovne zagone, zato v WinXP pustite nastavitev na Normal.

10 Boot sector virus protection

Ta nastavitev bo zaustavila sistem med zagonom, če bo zaznala, da sta bila zagonski sektor ali particijska tabela spremenjena. Ker vse različice Windows od 95 naprej oba redno spreminjajo, je potrebno to nastavitev onemogočiti pred namestitvijo. Razen možnosti "enabled" ali "disabled" boste na novejših osnovnih ploščah zasledili tudi možnost "chipaway", ki uporablja nekoliko inteligentnejši algoritem za zaznavanje zagonskih virusov, preden ti okužijo zagonski sektor. Danes pa so tovrstni virusi izjemno redki, sploh pa ta nastavitev ne koristi pri zaščiti diskov, ki imajo lasten BIOS na krmilniku.
Priporočamo: Onemogočite, da slučajno ne boste dobili kakšenga lažnega občutka varnosti.

Ste zamudili del serije? Pokličite 02 330 3301

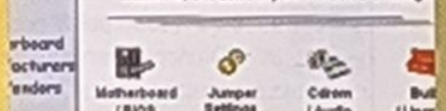
NASLEDNJI MESEC Vodilo: Kaj je? Koliko jih ima vaš PC? Ali je AGP vodilo ali ne?

Vredno ogleda

Dodatne informacije s spleta.

Lost Circuits

www.lostcircuits.com
Oglejte si opise najnovejših osnovnih plošč in se naučite več o nastavitvah BIOS-a.

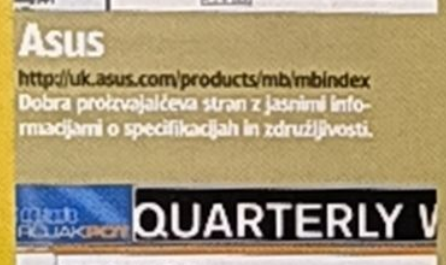


Hardware Hell

http://hardwarehell.com/biosarch.htm
Arhiv nastavitev BIOS-a, ki se tedensko redno dopolnjuje.

Asus

http://uk.asus.com/products/mb/mbindex
Dobra proizvajalčeva stran z jasnimi informacijami o specifikacijah in združljivosti.



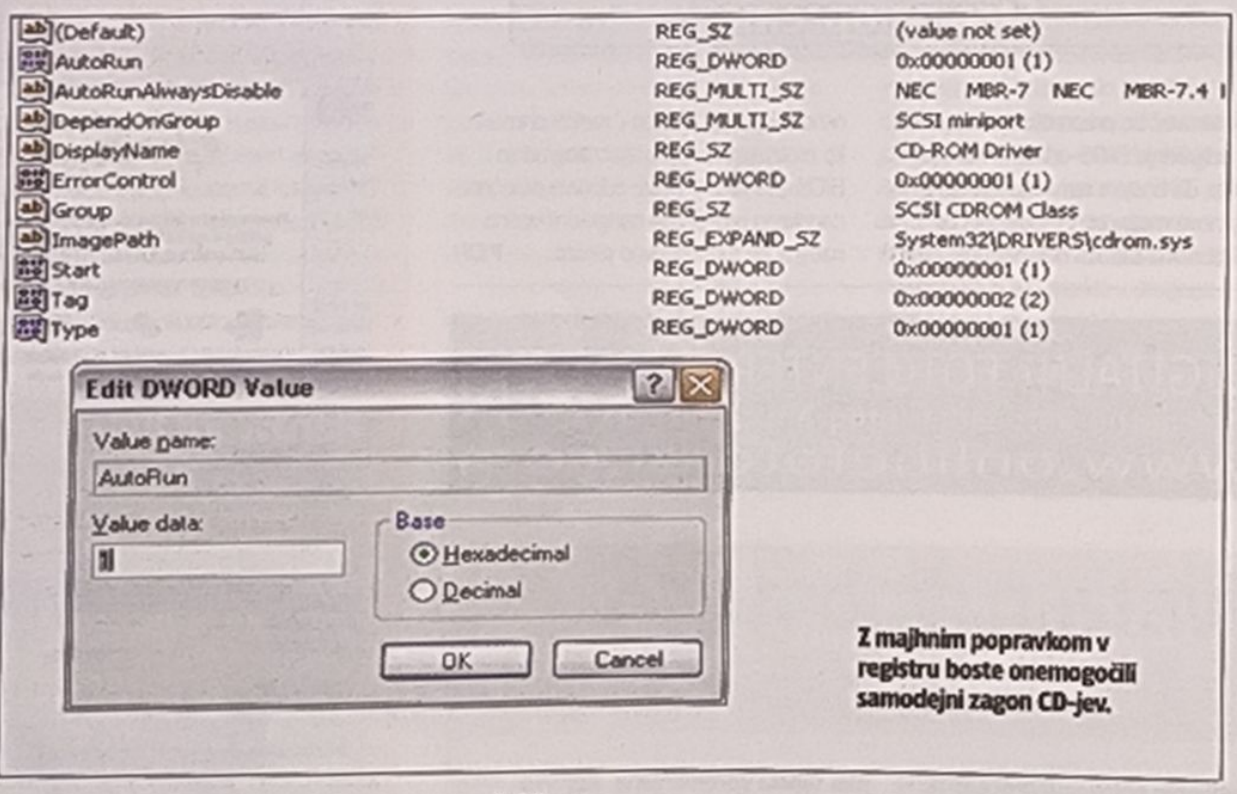
Adrian's Rojak Pot

www.rojakpot.com
Najboljši vodnik po nastavitvah parametrov CMOS.

Skrivnosti registra

DRUGI DEL

Brez klicanja rešilne službe in zlomljenih vretenc smo skočili v nevarne vode registra v Windows. Čas je, da te vode priredimo našemu slogu plavanja.



Z majhnim popravkom v registru boste onemogočili samodejni zagon CD-jev.

Register je že od vseh začetkov tisti del sistema Windows, ki ga večina uporabnikov ne pozna, še več pa je takih, ki mu ne zaupa. Glede na vse možne zaplete po spreminjanju vrednosti v registru, ki smo jih našteli prejšnji mesec, ima to nezaupanje tudi kar trdne temelje. Ko pa vam je enkrat jasno, kaj lahko počnete in česa ne, postane strah popolnoma odveč. In seveda niste pozabili narediti varnostne kopije registra ali vnosa, ki ste ga nameravali spremeniti, kajne?

Kot smo povedali prejšnjič, si lahko z urejevalnikom registra ogledate celotno vsebino te datoteke. A to ni vse. Kot že samo ime pove, omogoča urejvalnik tudi urejanje oziroma spreminjanje, dodajanje in brisanje vnosov. Seveda urejevalnik registra ni edini vmesnik, ki to omogoča, je pa verjetno najenostavnejši. Seveda ga ne boste našli v meniju **Start**, saj ne gre za zadevo, ki bi jo radi dali na razpolago komur koli, ki uporablja vaš računalnik. Zaženete ga torej preko pogovornega okna **Run** v meniju **Start** – v polje **Open** vtipkajte `regedit` in urejevalnik se bo odprl.

ČIŠČENJE

Z nameščanjem strojne in programske opreme bo register dobival nove veje, ključe in vrednosti. Ko to opremo kasneje odstranite, ni nujno, da bo program za odstranjevanje za sabo počistil, kot je treba. Register se tako aktivno polni in kmalu postane prevelik in nepregleden, kar se seveda pozna pri samih zmogljivostih računalnika, zato občasno čiščenje ni slaba ideja. Na to se pa splača primerno pripraviti. Ustvarjanje varnostne kopije registra je najbolj pomembno ravno takrat, ko se odločite, da ga boste očistili, saj lahko prav manjkajoči vnosi delajo največ težav. Namen čiščenja registra je nadzor nad velikostjo tega, cilj pa je bolj odziven računalnik. Je pa res, da se bolj splača imeti počasnejši računalnik kot takega, ki sploh ne deluje.

Če niste trdno prepričani, da lahko varno zbrišete ključ ali vrednost v registru, pač ne brišite. Zbrišite samo tiste vnose, za katere ste trdno prepričani, da jih ne potrebujete. Če vas ročno čiščenje ne mika, lahko uporabite tudi kak program za čiščenje registra, saj na tak način ne boste mogli zbrisati ničesar nujno potrebnega za delovanje sistema. Vrzite oko na okvirček, v katerem so opisani nekateri programi, ki počno prav to.

> **Z NAMEŠČANJEM PROGRAMSKE IN STROJNE OPREME REGISTER DOBIVA NOVE VNOSE**

ODSTRANJENI PROGRAMI

Po odstranjevanju programov pogosto ostane v registru cela serija vnosov, ki ne koristijo ničemur in lahko sistem celo dodatno zmedejo. Večino dela pri takih vnosih boste opravili v gruči **HKEY_LOCAL_MACHINE/Software**, saj ta vsebuje vnose za nameščeno programsko opremo.

Ne pozabite, da imajo vnosi svojo hierarhijo, saj imajo ključi programske opreme pogosto kar nekaj podključev ali pa so njihovi vnosi del skupine. Vzemimo za primer *Word 2002*. Če ga namestite kot del *Office XP*, boste ključe zanj našli v skupini **HKEY_LOCAL_MACHINE\Software\Microsoft\Office\10.0\Word**. Sam ključ *Word* vsebuje tudi celo serijo podključev, tako da je ta gruča izjemno kompleksna. Microsoftove aplikacije pa po večini dobro počistijo za seboj, tako da po odstranjevanju ni potrebno posegati v register.

Preden pa besno zbrišete celoten ključ, si dobro oglejte njegovo vsebino. Mogoče imate nameščene še kakšne druge programe istega proizvajalca in ti bodo svoje vnose gotovo shranili v skupen ključ. Če brišete celoten ključ, se lahko poslovite od čisto vseh programov tega proizvajalca, zato bodite previdni. Obstajajo tudi uporabniki, ki prisegajo na grobo silo in brišejo čisto vse, kar jim v registru ne odgovarja, a so to po večini tisti uporabniki, ki morajo pogosto ponovno nameščati sistem in so večinoma trajno slabe volje, ker redno izgubljajo pomembne podatke.

Najbolje je, če si pred brisanjem določen vnos ogledate v kontekstu, v katerega spada. Oglejte si tudi statusno vrstico za vsak vnos, kjer je točno zapisano njegovo ime in kam spada.

HITROSTNA DIRKA

Na hitrost delovanja računalnika vpliva cela vrsta različnih faktorjev. Strojna oprema gotovo igra precejšnjo vlogo. Hitrejši procesor lahko v krajšem času opravi več operacij, na hitrost pa dodatno vpliva še količina sistemskega pomnilnika. Če mora vaš računalnik pogosto uporabljati navidezni pomnilnik, se bo s trdega diska in nazaj pretakalo ogromno podatkov, kar bo negativno vplivalo na hitrost delovanja, tako da je hitrost delovanja računalnika seveda odvisna tudi od hitrosti trdega diska.

Če se vam kje ne valja kup odvečnega de-

narja, se boste morali pač sprijazniti s svojimi strojnimi specifikacijami. Res pa je, da je strojna oprema le en člen enačbe. Število procesov, ki tečejo v ozadju, lahko močno upočasni sistem, isto pa velja tudi za spyware, trojanske konje in podobno navlako. Na hitrost delovanja pa bo vplivala stopnja fragmentacije podatkov.

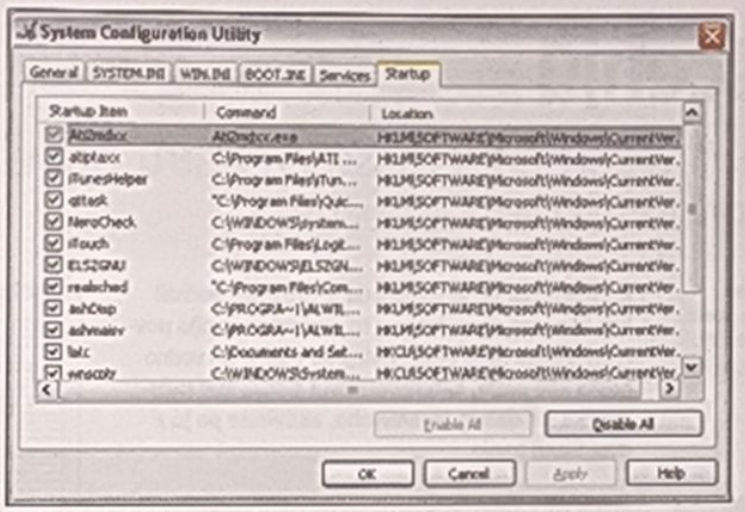
S spywarom in drugimi škodljivimi programi lahko na srečo hitro opravite prav s posegom v register. Na enak način lahko vplivate na stopnjo fragmentacije podatkov in optimizirate trdi disk ob vsakem zagonu računalnika. Da bi se znebili spywara in trojanskih konjev, preiščite register in izbrišite vse vnose, ki se nanašajo na tovrstne programe – seznam lahko najdete na spletnih straneh proizvajalcev protivirusnih programov. Vsekakor se splača opremiti s programsko opremo, ki sama zaznava spyware in ga zna odstraniti. *Ad-Aware* ali *Spybot S&D* sta dobri izbiri.

Procesi, ki tečejo v ozadju sicer niso nevarni, a je mnogo takih, ki so popolnoma nepotrebni, saj s prisvajanjem sistemskih virov upočasnjujejo delovanje sistema. Večino teh procesov lahko onemogočite v registru. Če se določeni procesi v Windows XP ne odvijajo dovolj hitro za vaš okus, jih lahko tudi pospešite. Skrajšate lahko čas odpiranja menija Start, onemogočite samodejno predvajanje CD-jev in DVD-jev in pospešite vmesnik z onemogočanjem animacij.

PROCESI V OZADJU

Če želite, da se kak program zažene skupaj z Windows, preprosto povlecite bližnjico do njegove izvršilne datoteke v mapo **Startup** v meniju Start. Če takšno bližnjico odstranite, se program ne bo več zagnal. To je eden od načinov nadzora nad tem, kar se zaganja s sistemom.

Večina aplikacij, ki tečejo v ozadju, pa informacij o zagonu ne dobi na tak način, temveč vnese informacije o zagonu v register. V **HKEY_LOCAL_MACHINE\Software\Microsoft\Windows\CurrentVersion\Run** si lahko ogledate vse programe in procese, ki se bodo zagnali skupaj s sistemom. Če katerega odstranite, boste aplikaciji, na katero se vnos nanaša, preprečili samodejni zagon s sistemom. Veliko aplikacij to namreč stori, ne da bi vas o tem prej vprašale, njihovo delovanje v ozadju pa ni nujno potrebno za delovanje sistema.



ZGORAJ V System Configuration Utility si lahko ogledate programe, ki se zaganjajo iz registra.

> **PREMIKANJE BLIŽNJIC DO PROGRAMOV V MAPO STARTUP JE EDEN OD NAČINOV NADZORA NAD ZAGONOM LETEH.**

Če želite trajno zaustaviti tovrstne aplikacije in jih zagnati samo takrat, ko jih potrebujete, zaženite **System Configuration Utility** (**Start→Run**, v vnosno polje vnesite `msconfig` in pritisnite **[Enter]**) in si na jezičku **Startup** oglejte vse tovrstne vnose in od kod se zaganjajo. Poiščite vse aplikacije, za katere je označeno, da se zaganjajo iz registra, in si jih zapomnite ali zapišite. Nato zaženite urejevalnik registra in poiščite ključ **HKEY_LOCAL_MACHINE\Software\Microsoft\Windows\CurrentVersion\Run**. Izberite želene vnose, kliknite na vsakega z desnim gumbom miške in izberite možnost **Delete**. Pazite, da ne boste prekinili sistemskih procesov oziroma gonilnikov.

ZAKASNITVE MENIJEV

Ko kliknete na meni **Start** ali kateri koli drug meni, traja nekaj časa, da se ta odpre. Če bi radi prihranili nekaj časa, je lahko vsaka sekunda pomembna. V bistvu je pomemben vsak delček sekunde, saj se ti časi pri delu seštevajo.

Določanje primernih časov zakasnitev pri odpiranju menijev je nekoliko kompliciran početje, saj je potrebno vračunati tudi vaš reakcijski čas. Če se meniji prehitro odpirajo, boste precej težje našli možnost, ki jo iščete, zato vam lahko prekratki časi povzročajo veliko preglavic. Čase zato spreminjajte v majhnih korakih in sproti preizkušajte spremembe, dokler ne najdete vrednosti, ki vam odgovarja.

Za uvajanje teh sprememb pa ne boste prirejali vnosov v gruči **HKEY_LOCAL_MACHINE**, temveč v **HKEY_CURRENT_USER\Control Panel\Desktop**. Izberite vrednost **MenuShowDelay**, kliknite nanjo z desnim gumbom miške in iz menija izberite **Modify**. V pogovornem oknu **Edit String** spremenite vrednost 400, ne sme pa biti nižja od 200.

ZAGON CD-ROM-OV

Vsakič, ko v pogon vstavite CD ali DVD, bo Windows XP zavrtel medij in zagnal primeren program ali vam predlagal različna dejanja, ki jih lahko izvedete. Čas, v katerem lahko sistem zazna, za kakšno vrsto medija gre, je lahko precej dolg, prav tako pa obstaja nevarnost, da sistem okužite s kakšnim virusom, če ste medij dobili iz sumljivih virov. Med branjem medija prav tako ne morete početi ničesar drugega, kar je še posebej nadležno, če želite samo pogledati, kaj je na mediju.

Možnost **AutoRun** lahko trajno izklopite v registru, če pa jo kasneje želite povrniti, le razveljavite to dejanje. Postopek je neboleč in enostaven. V urejevalniku registra poiščite ključ **HKEY_LOCAL_MACHINE\SYSTEM\CurrentControlSet\Services\Cdrom**. Tukaj boste našli vrsto vrednosti, ki jih lahko priredite, nas pa trenutno zanima vrednost DWORD, imenovana **AutoRun**. Kliknite nanjo z desnim gumbom miške in izberite **Modify** in v pogovornem oknu **Edit DWORD Value** spremenite vrednost pod **Value Data** z **1** v **0**. Če se vam stoži po samodejnem zagonu CD- ali DVD-ROM-a, samo ponovite postopek in isto vrednost spremenite nazaj v **1**.

ANIMIRANI MENIJI

Če se znebite animacij, si lahko zagotovite še nekaj sistemskih virov. Animacije, zaradi katerih Windows XP izgleda tako fino, so namreč procesorsko kar požrešne. Če imate zmogljivejši računalnik, te animacije niso problematične, saj je razlika med odpiranjem animiranih in neanimiranih oken le delček sekunde, če ste lastnih starejšega računalnika, pa lahko pridobite nekaj sistemskih virov, če se znebite animacij.

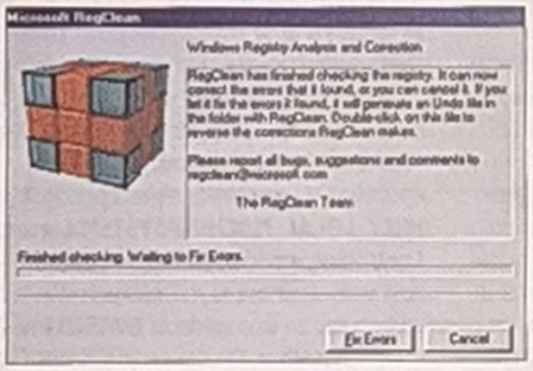
Da bi to storili, pa je potrebno ustvariti novo vrednost v registru. Poiščite ključ **HKEY_CURRENT_USER\Control Panel\Desktop**. V desnem delu zaslona kliknite z desnim gumbom miške in izberite **New→String Value**. Kliknite na novo vrednost z desnim gumbom miške in jo preimenujte v **MinAnimate** (pazite na velike in male črke!). Ponovno klik-

Pomoč pri čiščenju

Če vas ob sami misli na to, da bi brisali vnose v registru, oblije kurja polt, to raje počnite s kakšnim programom, ki ve, kaj počne.

Čiščenje registra zna biti dejansko občutljivo opravilo. Težko je zagotovo vedeti, katere vnose lahko zbrišete in katere morate nujno obdržati. Sploh pa gre za ponavljajočo se in naporno nalogo, ki kar kliče po avtomatizaciji.

REGCLEAN



RegClean je Microsoftov programček, ki ga Microsoft več ne podpira, je pa še vedno dostopen. Snamete ga lahko s cele vrste spletnih strani, na primer s strani **www.download.com/3000-2094-881470.html?legacy=cnet**.

Čeprav bi naj bil *RegClean* združljiv z Windows XP, pa ga Microsoft več ne izdaja in podpira. To lahko pomeni, da ima program kakšne nedokumentirane težave. Je pa res, da ga za vzdrževanje registra še vedno uporablja veliko uporabnikov. Če se odločite uporabiti ta program, boste to počeli na lastno odgovornost, a na podlagi izkušenj večjega števila uporabnikov (vključno z večino članov uredništva) sklepamo, da ne bi smeli imeti težav.

Med nameščanjem pa bodite pozorni. Sama namestitvena datoteka je arhiv ZIP, ki bo od vas zahteval, da dodelite mapo, v katero se bodo datoteke odpakirale. Če boste določili isto mapo, v kateri je arhiv, ga bo orodje za dearhiviranje nadvse "pametno" poskusilo prepisati.

V novi mapi boste našli datoteko **regclean.exe**, tekstovno datoteko in datoteko **OADIST.exe**. Če RegClean ne deluje pravilno, boste morali namestiti še datoteko **OADIST.exe**.

RegClean je verjetno najenostavnejši program te vrste. Ko ga zaženete, bo samodejno preveril register, ne da bi mu morali servirati kakršne koli dodatne nastavitve. Ko program konča z delom, vam bo javil, koliko napak je našel v registru (malo verjetno je, da ne bi našel nobene). Kliknite na **Fix Errors** in program bo samodejno popravil vse napake oziroma zbrisal nepotrebne vnose, ter v mapi programa ustvaril varnostno kopijo nastavitev, ki jih je spremenil. Če se izkaže, da je program počistil kak napačen vnos, lahko s to varnostno kopijo povrnete stanje pred popravljanjem. Kopija bo vedno nosila ime **undo**, kateremu bosta sledila ime računalnika ter datum spremembe, aktivirate pa jo z dvoklikom nanjo.

EASYCLEANER

EasyCleaner je popolnoma brezplačno orodje za čiščenje registra, ki ponuja še nekaj dodatnih funkcij za čiščenje, ki lahko pošteno pometejo z navlako na vašem trdem disku. Snamete ga lahko s spletne strani **www.tonyarts.com**. Prav tako ne pozabite sneti popravka za program **XPFixhelp.reg**, ki programu onemogoči označevanje datotek za pomoč in podporo v Windows za brisanje.

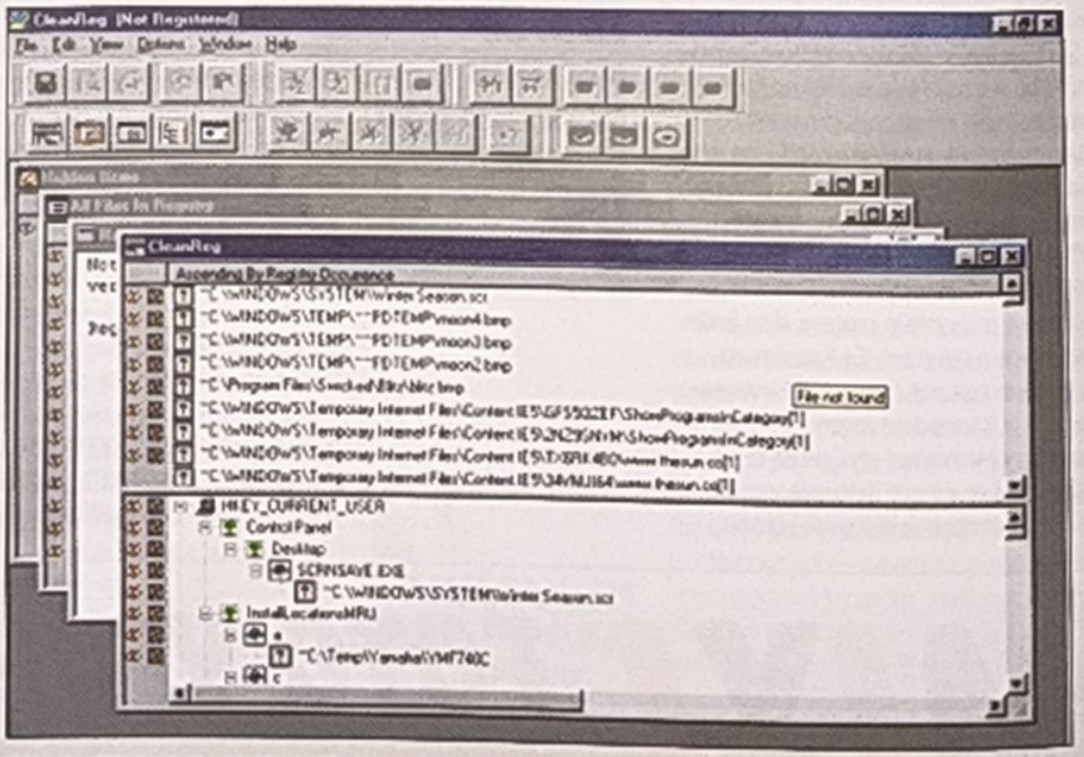
Najprej torej namestite program, nato pa dvokliknite še na datoteko **XPFixhelp.reg**, s čimer boste primerno nadgradili register.

Ko program prvič zaženete, izberite jezik vmesnika, nato pa se bo odprl pregleden vmesnik. Izberite eno od možnosti čiščenja. V naslednjem pogovornem oknu kliknite na **Find** in program bo poiskal odvečne vnose v registru. Med iskanjem lahko spremljate daljšajoči se seznam podvojenih in odvečnih vnosov, ki jih lahko zbrišete. Po končanem iskanju lahko ročno izberete ključe, ki jih želite izbrisati ali pa kliknete na **Select All** in šele

nato na **Delete**, če želite izbrisati vse vnose, ki jih je program našel.

CLEANREG

CleanReg3 je shareware programček, ki se čiščenja registra loteva na nekoliko drugačen način. Najprej v registru poišče poti do datotek, nato pa preišče še trdi disk in pogleda, če te datoteke še obstajajo. Rezultati iskanja se prikažejo v seriji oken. Tako bo program prikazal napačne poti do datotek (vključno s skritimi datotekami), vse datoteke registra in vse ključe, vključno s povezavami do manjkajočih datotek. S klikom na ikono *CleanReg* lahko v eni potezi zbrišete vse ključe, ki se nanašajo na manjkajoče datoteke.



www.pasadena.si
Založba računalniške literature in spletna knjigarna

nite z desnim gumbom miške na vrednost **MinAnimate** in tokrat izberite **Modify**. Vrednost v polju **Value Data** naj bo **0**. Preizkusite nekaj menijev in preverite, če niso več animirani. Če so, ponovno zaženite računalnik, da bodo spremembe v registru zagotovo uveljavljene tako kot je treba.

OBEŠALNIK ZA PROGRAME

Ko se kak program obesi, se zna včasih sam zbuditi iz kome, določene pa je potrebno ponovno zagnati. Sledniji so tudi razlog, da Windows prikaže okno, v katerem vam javi, da se program ne odziva. To pogovorno okno se odpre, če Windows v določenem času ne dobi odgovora od programa. Ta čas lahko tudi skrajšate, a naj ne bo prekratek, saj se lahko zgodi, da bo sistem javljal, da se ne odzivajo tudi čisto lepo delujoči programi.

Če želite prirediti ta čas, poiščite ključ **HKEY_CURRENT_USER\Control Panel\Desktop**. Dvokliknite na niz, ki se imenuje **HungAppTimeout** in znižajte vrednost **5000.**

VEČ POVEZAV

Vedno več je stvari na internetu, ki jih želimo sneti, ne glede na to, če si lastimo širokopasovno povezavo ali ne. Če še tako packate po registru, ne boste izboljšali povezave, ki si jo lastite, lahko pa obstoječo povezavo bolje izkoristite. *Internet Explorer* vam privzeto omogoča istočasno snemanje dveh datotek, kar lahko spremenite. To seveda ne bo pospešilo snemanja. V bistvu se bodo posamične datoteke celo počasneje snemale, lahko pa ta možnost skrajša čas interakcije z *Internet Explorerjem* in vam prihrani čas in delo.

V registru torej poiščite ključ **HKEY_CURRENT_USER\Software\Microsoft\Windows\CurrentVersion\Internet Settings**. Ustvarite dve vrednosti DWORD (če še ne obstajata) in ju poimenujte **MaxConnectionsPerServer** in **MaxConnectionsPer1_0Server**. Privzeto je vrednost **MaxConnectionsPerServer** nastavljena na **2**. Če jo spremenite v **3**, boste lahko istočasno snemali tri datoteke. Če vrednost **MaxConnectionsPer1_0Server** spremenite v 4, boste lahko istočasno snemali do štiri datoteke z različnih strežnikov.

Te spremembe pa lahko vplivajo na stabilnost protokola HTTP, zato pozorno spremljajte dogajanje na vašem računalniku in vrednosti po potrebi spremenite na privzete.

FRAGMENTACIJA

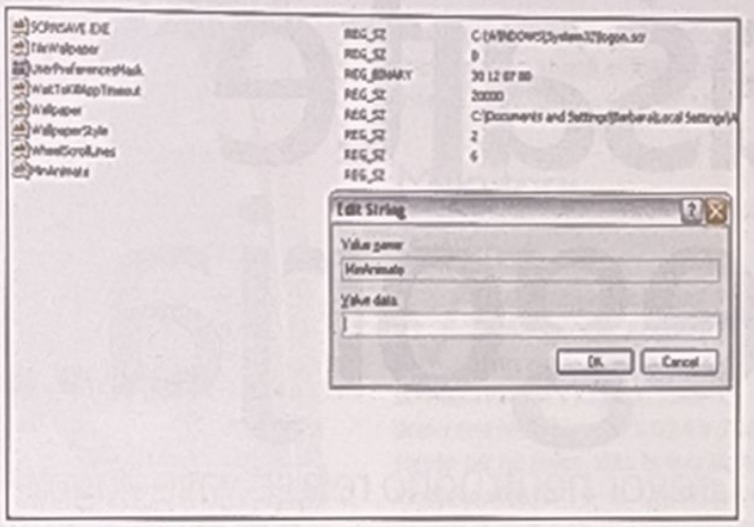
Datoteke na disku se fragmentirajo, ko se računalnik trudi tlačiti dele datotek na prosta mesta na disku. Z višanjem fragmentacije postaja disk vse manj učinkovit in računalnik se primerno upočasni. Zato se splača občasno pognati kakšno orodje za defragmentacijo, ki datoteke sestavi in jih postavi skupaj. Tako je trdemu disku prihranjeno skakanje po vseh mogočih koncih plošč in sestavljanje datotek.

Fragmentacije podatkov ne morete preprečiti, lahko pa zmanjšate njegove učinke. Če imate disk formatiran v datotečni sistem FAT32, lahko določite najmanjšo količino prostora na enem delu diska, namenjenega shranjevanju podatkov. Z drugimi besedami: manjši kot je ta prostor na disku, bolj se bodo datoteke fragmentirale, da bi jih Windows stlačil v prostor, ki je na voljo. Če določite, naj bo tega prostora več, bo disk manj fragmentiran.

Če uporabljate datotečni sistem NTFS, tega ne počnite, temveč določite, naj se disk optimizira kar ob zagonu.

Da bi spremenili količino povezanega prostora na disku v FAT32 poiščite ključ z imenom **HKEY_LOCAL_MACHINE\System\CurrentControlSet\Control\File System**. Znotraj ključa poiščite ali ustvarite vrednost DWORD, komplicirano imenovano **ConfigFileAllocSize**. Vrednost te spremenljivke je količina prostora v kilobajtih. Višje vrednosti pomenijo manj fragmentacije, a manj učinkovito hranjenje podatkov. Preizkušajte različne vrednosti, da ugotovite, katera vam najbolj odgovarja.

Ne glede na datotečni sistem, ki ga uporabljate, pa lahko Windows XP optimizira disk tudi ob zagonu, če je to seveda omogočeno. Poiščite ključ **HKEY_LOCAL_MACHINE\SOFTWARE\Microsoft\Dfrg\BootOptimizeFunction** in v njem niz **Enable**. Če je nastavljen na Y, je optimizacija ob zagonu omogočena.



ZGORAJ Če se znebite animacije oken, lahko pridobite nekaj dragocenih sekund pri odpiranju le-teh.

KONEC DOBER...

To bi bilo za tokrat vse. Če vštejemo vse morebitne ponovne zagone računalnika, smo v svoje pol ure optimizirali kar nekaj stvari. Register ni več poln navlake, pridobili pa smo tudi nekaj časa pri odpiranju menijev in oken ter naredili konec raztresenim delcem datotek.

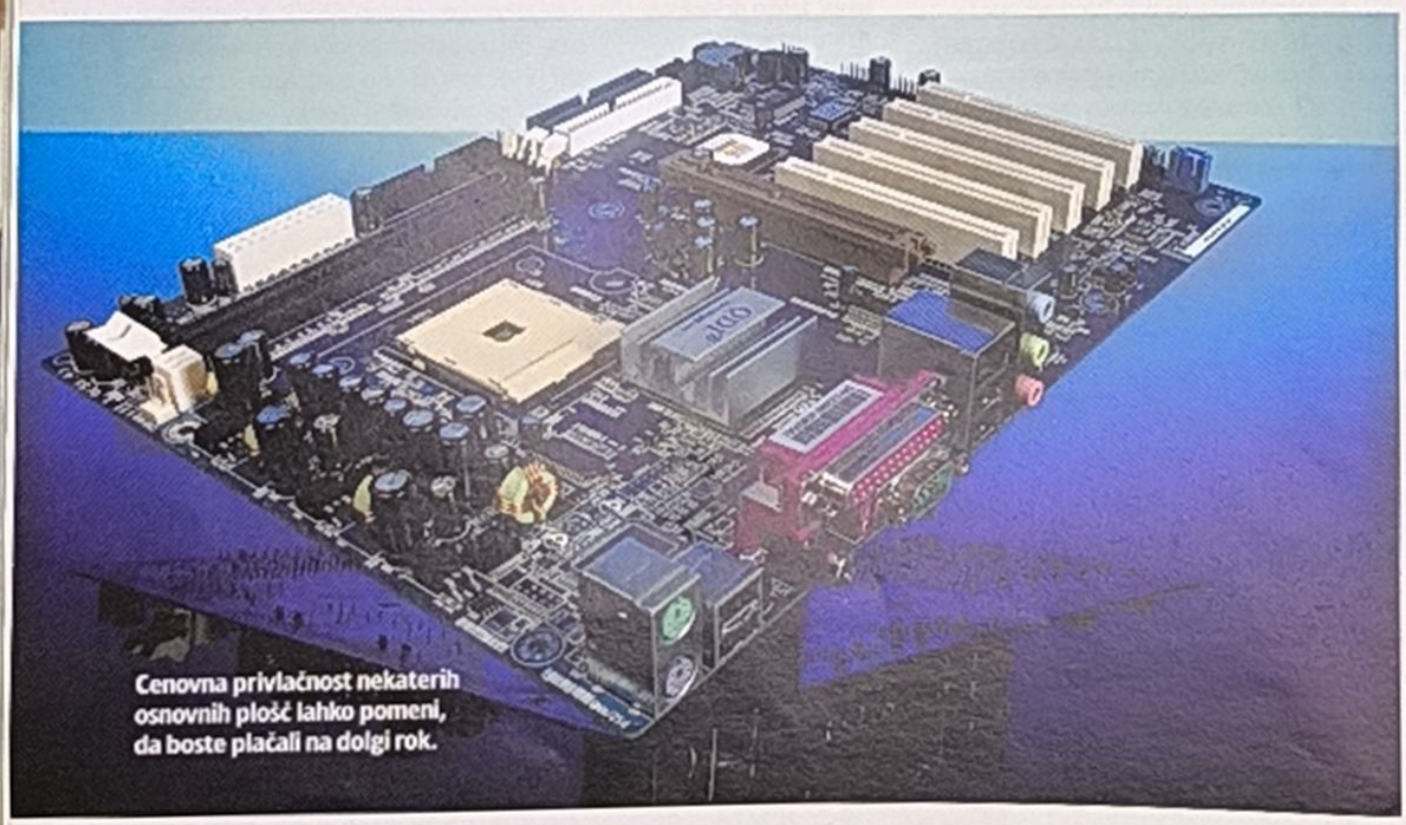
S tem pa možnosti, ki jih ponuja register, še ni konec. Naslednji mesec si bomo ogledali, kako kar brez nameščanja kupa programov znatno spremeniti videz in obnašanje sistema.

PCF

WINDOWS XP LAHKO OPTIMIZIRA DISK TUDI OB ZAGONU

Vprašajte Gregorja...

Med izdatnim potenjem Gregor neutrudno rešuje vaše zagate in vas prosi, če mu čisto zares ne bi več pošiljali vprašanj, katero od identičnih grafičnih kartic naj kupite. Razlika med vrabcem je ta, da ima obe nogi enako dolgi, še posebej desno...



Cenovna privlačnost nekaterih osnovnih plošč lahko pomeni, da boste plačali na dolgi rok.

Nadgradnja

Velikosti plošč

Moj PC je star tri leta. Procesor je PIII in nisem prepričan, če imam ohišje ATX ali ne. Rad bi kupil novo osnovno ploščo in procesor, pa me skrbi, da plošče ne bom mogel vgraditi. Rad bi kupil AMD Athlona XP 2700+. Svetuj mi, prosim.

RADO

Praktično vsi sistemi s PIII uporabljajo ohišja ATX, v tvojem primeru pa predlagam, da sploh ne odločiš za nakup samo osnovne plošče in procesorja. Vem, da je mamljivo – že za kakšnih 30 tisočakov lahko dobiš cenejšo osnovno ploščo in procesor in tvoj PC bo ubežal izumrtju še za kakšno leto. Zveni kot dobra kupčija... če imaš pire krompir namesto možganov. Po nadgradnji boš namreč imel cenen računalnik s tri leta starimi diski, pomnilnikom in karticami ter odvečno osnovno ploščo in procesor, ki sta vredna le nekaj drobiža.

Ali moram res posebej razlagati, kakšna je alternativa? Čisto nov računalnik z isto osnovno ploščo in procesorjem, večjim diskom, več hitrejšega pomnilnika in modernim naborom te bo stal svojih sto tisočakov. S tem boš dobil boljše zmogljivosti, stvar bo takoj delala, pa še garancijo boš lahko uveljavljal brez težav. Istočasno pa boš imel popolnoma delujoč sistem PIII, ki ga lahko prodaš za 40 ali 50 tisočakov.

Varnost podatkov

Zaklenjen ključ

Imam USB pomnilniški ključ, ki je do danes delal brez težav. Ko sem ga priklopil na računalnik, se lučka na njem ni prižgala in moj operacijski sistem ni prepoznal pogona. Ko sem ključ preizkusil na drugem računalniku, se je ta nehal odzivati na kakršne koli vnose, dokler je bil ključ priključen. Ko sem ključ odklopil, je računalnik začel spet normalno delati.

Podatki, ki so shranjeni na ključu, so pomembni in jih nujno potrebujem.

MATEJ

Naj bo to lekcija zate. Kako ti pade na pamet nujno pomembne podatke shranjevati na nekaj tako majhnega? Naprave same se sicer ne kvarijo pogosto, jih je pa silno enostavno izgubiti. In kaj bi počel v takem primeru? Pomembni podatki se shranjujejo na vsaj dveh mestih. Zelo pomembni podatki se shranjujejo na treh, in eno od teh mest mora biti medij, ki je zaščiten pred pisanjem, kot je CD-R. USB ključi so samo pomnilnik flash in samo zato, ker ne izgubijo podatkov, če jih izklopiš, še ne pomeni, da so neuničljivi.

Res je, da so USB ključi bolj robustni od trdih diskov, a če se stoodstotno za-

Hitri kviz

Morda celo neuporaben, a zanimiv za prave piflarje.

1 **Koliko pomnilnika je imel prvi IBM-ov PC?**
a) 16K
b) 64K
c) 512K
d) 640K

2 **Če bi zareze na DVD-ju povečali na velikost bucikine glave, kako velik bi bil celoten disk?**
a) 3m
b) 30m
c) 3km
d) 300km

3 **Kaj pomeni WDP?**
a) WAP Datagram Protocol
b) Wireless Device Protocol
c) Windows Device Pointer
d) Windows Dual Processor

4 **Koliko hitrejši je GeForce FX 5700U GDDR3 kot različica z GDDR2 v *UT2004*?**
a) več kot 50 slik v sekundi
b) 30 – 50 slik v sekundi
c) 1 – 29 slik v sekundi
d) manj kot eno sliko v sekundi

5 **Kako bi 3.735,928.559 zapisali heksadecimalno?**
a) deadbeef
b) baadf00d
c) c0edbabe
d) c001d00d

Odgovori so na strani 100.

Tehnična pomoč za ničtolarjev

Vam računalnik najeda rano v želodec? Pišite Gregorju na mraz@pcformatslo.net, če vam uspe usposobiti PC, ali mu pošljite papirnato pisemce na PCFormat, Za Mraza, Trg revolucije 2, 2000 Maribor.

Večji monitor ne pomeni vedno tudi večjega števila pikslov.

našaš nanje je kot bi trdil, da je višnjeva torta boljši gradbeni material od stepene smetane. V tvojem primeru dejstvo, da tak pogon nima gibljivih delov, dela v tvojo škodo, ker je manj stvari, ki bi jih bilo mogoče popraviti. Določena podjetja, ki se ukvarjajo z obnovo podatkov bi seveda znala rešiti tvojo zadrego, če ključ ni strojno pokvarjen. Glede na povedano, pa se je tebi zgodilo prav to, tako da se lahko poslovíš od podatkov.

Varnost podatkov

Pokvarjene slike

V Na disku imam nekaj poškodovanih datotek JPEG, ki jih ni mogoče odpreti v nobenem programu. Že cel teden brskam po internetu, da bi ugotovil, kaj je narobe z njimi, pa nisem našel ničesar oprijemljivega. V enem trenutku so bile slike čisto lepe, malo kasneje pa ne. Že večkrat sem jih tudi pregledal s protivirusnim programom, ki zatrjuje, da niso okužene.

MATJAŽ

O Seveda niso okužene, samo poškodovane so. To je znana težava kompresiranih oblik datotek, saj so neprimerno bolj občutljive na poškodbe. Če spremeniš naključni bit v datoteki BMP, boš imel en slab piksel na sliki. Če narediš isto z datoteko JPEG, bo sprememba vplivala na celotno sliko. Če se okvara pojavi v glavi datoteke, je aplikacija sploh ne bo zaznala kot datoteko JPEG in je ne bo hotela odpreti.

Obstajajo določeni programi, ki poskušajo popraviti poškodovane glave datotek JPEG – pojdi na **http://graphicssoft.about.com/cs/digitalphotorescue** in si oglej seznam takšnih programov, a tudi ti niso vsemogočni. Če je čudna pomnilniška kartica shranila serijo poškodovanih slik, ne pričakuj, da bodo ti programi znali poustvariti manjkajoče informacije v datotekah.

Monitorji

Velikost

V Če uporabljam ločljivost 1.024 x 768 na 14-palčnem monitorju in nato na 17-palčnem, bi se videla razlika v kvaliteti slike? Če prav razumem, pomeni 1.024 x 768 število pik na palec, zato bi morala biti kvaliteta slike na 14- in 17-palčnem monitorju enaka. Ko pa igram igre na mojem 17-palčnem monitorju, te izgledajo, kot bi igra tekla pri nižji ločljivosti. Ima me, da bi začel spet uporabljati 14-palčni monitor. Kvaliteta se mi zdi pomembnejša kot velikost.

MARKO

O Če se ti zdi kvaliteta tako strašansko pomembna, mi prosim pojasni, zakaj si kupil nekvaliteten 17-palčni monitor? Če si že ugotovil, da velikost ni merilo za kvaliteto, potem vrzi ta kup plastike skozi okno in si omisli pošten monitor.

Vseeno pa razjasnimo nekaj pojmov. Prvi je ta, da je ločljivost celotno število pikslov, ki jih zna prikazati grafična kartica in ne število pik na zaslonu. Ločljivost 1.024 x 768 torej pomeni enako število pikslov na 17-palčnem kot na 14-palčnem zaslonu. Ker so pike na večjih zaslonih nekoliko večje, se zdi slika bolj groba, če sediš preblizu. Razlog za nakup večjega monitorja je po eni strani možnost, da si lahko sliko brez težav ogleduješ z večje razdalje (kar je manj naporno za oči), po drugi strani pa možnost ogleda slike pod večjim kotom z iste razdalje kot pri manjšem monitorju (kar daje boljšo izkušnjo). Večji monitorji prav tako omogočajo prikaz slike pri višjih ločljivostih, saj po večini podpirajo višje frekvence osveževanja pri višjih ločljivostih in tudi zato, ker je sama vidna površina dovolj velika, da boste vse elemente slike videli brez težav. Tvoj problem je mogoče rešljiv že z minimalnim zvišanjem ločljivosti.

Kvaliteto monitorja pa določa veliko faktorjev. Velikost pike v bistvu definira horizontalen prostor med eno piko določene barve in njeno sosedo, običajno pa jo predstavljamo v milimetrih. Vse, kar je pod 0,26mm je sprejemljivo za 17-palčni monitor. Prav tako ne smeš zanemariti najvišje frekvence osveževanja, kontrastnega razmerja, ravnosti zaslona in učinka moire. 14-palčni LCD monitorji so trenutno najcenejši na trgu in predstavljajo samo dno ponudbe. Če ima tvoj 17-palčni monitor resnično slabšo sliko, je pa res nekaj posebnega. Ne v dobrem smislu.

FAQ SpoofStick

Ne, ni lažni deodorant.

SpoofStick je orodna vrstica za *Internet Explorer*, ki prikazuje osnovno domeno strani, ki si jo trenutno ogledujete.

A ne počne tega že naslovna vrstica?

To že, a je tam zapisan tudi ves ostali del spletnega naslova, zato včasih ni pregledna. Ali bi, recimo, brez težav ugotovili, da je spletna stran **http://signin.ebay.com@10.19.32.4/** stran na **10.19.32.4**, in ne **ebay.com**? To je še posebej težavno, če je lažna stran opremljena z vso eBayevo grafiko in logotipi.

Le kdo bi hotel ponarediti spletno stran?

To se v jeziku "1337" imenuje "phishing" in gre za obliko prevare. Posamezniki, ki to počno, vam bodo poslali uradno zveneče e-sporočilo, ki vsebuje povezavo do lažne strani, in upali, da boste dovolj neumni, da boste tam vspisali podatke o svojem računu ali informacije o svoji kreditni kartici, ker verjamete, da ste na strani, ki ji lahko zaupate. Žrtvi tega početja sta bili pred kratkim tudi Citibank in Barclays.

Ali... eee... "phisherji" ne bi mogli ponarediti tudi podatkov za vrstico SpoofStick?

V teoriji bi stran lahko vključevala grafični element za vrhu, ki bi izgledal kot orodna vrstica SpoofStick. Bi imeli pa nečedneži s tem kar nekaj težav. Prva je ta, da bi morala stran nekako izključiti pravo orodno vrstico SpoofStick, ker bi drugače videli dve. Še bolj zvita pa je možnost, da SpoofStick omogoča prilagajanje in barvo vrstice, zaradi česar je ponarejanje še dodatno otežено.

Če bi ponarejevalci lahko vklapljali in izklapljali orodno vrstico, ne bi bilo mogoče, da bi prebrali vaše nastavitve in stvar preprosto dinamično emulirali?

Kot smo že povedali, je to teoretično mogoče in nihče ne trdi, da je SpoofStick absolutno zanesljiv, a bo vsaj pošteno otežil delo ponarejevalcem.

Kje lahko izvem več?

http://www.corestreet.com/spoofstick/

VEČ KOT PROTIVIRUSNA ZAŠČITA

Panda Software

Zaklenite vaše podatke s Panda Platinum Internet Security

- antivirus
- anti spam
- anti spyware
- anti dialer
- firewall
- web content filtering

Tehnična pomoč v slovenščini
24 ur in 365 dni.

GENERALNI ZASTOPNIK ZA SLOVENIJO:
Ribera d.o.o., Stari trg 5a,Trebnje; 07/34-61-020; www.ribera.si; ribera@ribera.si

Hrošči

MMX, je zapisala

V Moj Windows ME je nekam založil arhitekturo MMX. Pred kratkim sem si želel ogledati film DVD na računalniku in se ni zgodilo čisto nič. Ko sem brskal, kaj bi lahko bilo narobe, sem naletel na to sporočilo o napaki: "ATI DVD Software is impossible on this system. Failed – Not MMX Architecture".

A mi lahko prosim poveš, kaj se je zgodilo z mojo arhitekturo MMX?

SILVO

Če bi bil detektiv na oddelku za umore in bi bila to preiskava tvojega umora, bi spisek osumljenih izgledal takole:

Daljni sorodnik, ki si mu dolgoval denar, je tvoj BIOS. Ima motiv, ker lahko okvarjene nastavitve CMOS onemogočijo MMX, kar pa je izjemno težko narediti pomotoma, zato ima BIOS dokaj trden alibi. Drugi v vrsti je klošar, v obliki virusa ali trojanskega konja. Ta rešitev zločina je vsekakor prikladna in mogoča, a statistike kažejo, da klošar skoraj gotovo ni kriv, saj ni nikakršnih dodatnih dokazov, ki bi to potrjevali. In če bi poskusili trditi, da se je vezje, odgovorno za MMX v tvojem procesorju, kar naenkrat pokvarilo, bi bilo, kot bi tvojo smrt označili za samomor, potem ko bi tvoje truplo našli z zvezanimi rokami in nožem v hrbtu.

Programska oprema *ATI Multimedia Center* pa je ljubosumna žena, ki je ugotovila, da jo varaš. Prstni odtisi na nožu so njeni, njeno ime je na zavarovalni polici in pravkar je podpisala priznanje. Preberi več na **www.ati.com/support/infobase/4284.html**.

Prilagajanje OS

Teci, zajček

V Ali lahko kje dobim celoten seznam ukazov, ki jih lahko uporabim v oknu Run, kot je dxdiag?

BORIS

O Močno dvomim. Meni **Run** ni samo prevajalec za nabor interni h ukazov, kot je stari DOS-ov command.com. Preko njega lahko namreč zaženete katero koli izvršilno datoteko, ne da bi moral dvokliknit na njeno ikono v Explorerju. Klikni na **Start→ Search→All files and folders** in v iskalno polje vtipkaj `*.exe`, `*.com`, `*.bat` in klikni na Search. Ti je ta seznam v pomoč? Na mojem računalniku je več kot 4.000 takšnih datotek. Aljoši sem sicer predlagal, da bi tokrat mojo rubriko zamenjali s seznamom vseh teh izvršilnih datotek, vključno s kratkimi razlagami, kaj počno, pa ni bil pretirano navdušen. Večina teh datotek namreč praktično ničesar, kar bi ti lahko kakor koli koristilo, praktično vse uporabne datoteke, ki jih lahko zaganjaš, pa so tako ali tako že vključene v uporabniški vmesnik – običajno v nadzorni plošči, če govorimo o komponentah Windows. Veš, Windows je grafični vmesnik, zato bi obstoj dolgega seznama nedokumentiranih, a blazno uporabnih možnosti ukazne vrstice nekako izničilo cel trud, vložen v izdelavo vmesnika. Se strinjaš?

Prilagajanje OS

Pobeglo geslo

V Imam PC z Windows XP Professional. Izgubil sem administratorsko geslo in se zdaj nikakor ne morem prijaviti v sistem. Ali lahko kako obnovim to geslo?

SIMON

O Ha, ha. A je to najboljše, česar se lahko domisliš? "Izgubil sem administratorsko geslo." Ha! Izgovori brez domišljije me že od nekdaj jezijo, še posebej takrat, ko so ljudje prepričani, da bom padel na finto. Če bi rad kaj dosegel, naslednjič raje preizkusi z reverzno psihologijo. "Sem mednarodni terorist/taksist/sladoledar, ki bi rad vdrl v notesnik agenta Sove. Kako naj to storim, če ne poznam gesla?" Sicer ti ne zagotavljam, da bi ti pornagal, bi bilo pa takšno pismo dobrodošla sprememba.

Ko sva razčistila zmedo z izgovori, naj povem, da bi bilo učenje teroristov o vdiranju v Windows XP niti ne bi bilo tako napačno, ker a) so informacije o vdiranju že tako ali tako prosto dostopne vsakomur, ki zna uporabljati Google, b) bi lahko nekatere neteroriste naučili, kako bolje zaščititi občutljive informacije in c) lahko se naučiš, kako sistem zaščitiš pred hekerji.

Tvoj problem je torej administratorsko geslo. To je shranjeno v kriptirani obliki, zato ga ni mogoče prebrati s kakšnim nizkonivojskim diskovnim orodjem. Če ti ravno ni do tega, da bi ponovno nameščal Windows, lahko sistem zaženeš s kakšnega CD-ja z Linuxom in preprosto prepišeš zapis z geslom. Nekaj orodij, ki jih lahko uporabiš v te namene, boš našel na **www.petri.co.il/forgot_administrator_password.htm**. Obstoj te strani ti pove dvoje: da je na svetu kar nekaj administratorjev, ki bi nujno potrebovali visoke doze Bilobila, in da se pri verovanju podatkov nikoli ne zanašaj na gesla.

Če pa si na disku, formatiranem z NTFS, uporabil možnosti kriptiranja, pa postanejo tvoji podatki nekoliko varnejši. Ta sistem še vedno uporablja tvoje geslo kot ključ, a namesto da bi to geslo predstavljalo samo vrata, za katerimi se skrivajo datoteke, sistem kriptira vsebino vsake datoteke. Če prepišeš geslo, se boš sicer lahko prijavil, ne boš pa mogel dostopati do kriptiranje datotek, ker se bo geslo razlikovalo od tistega, ki je bilo uporabljeno za kriptiranje.

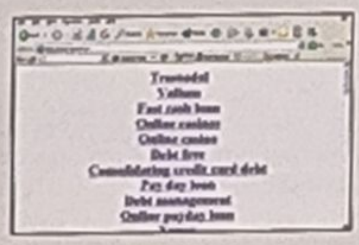
Virusi

Nevarni IRC

V Pišem ti zaradi precejšnje težave. Na IRC-ju mi je eden od znancev napisal zasebno sporočilo z dolgo kodo, ker pa ni vedel, da mi je kaj poslal, sem takoj vedel, da ima IRC virus. Moj problem se je začel, ko sem hotel ostale posvariti pred vpisom kode v konzolo, saj sem jo po nesreči sam vpisal... Predvidevam, da se zaradi tega v IRC-ju odpre luknja, skozi katero se pretoči virus: PSW.Briss.D. Protivirusni program je zaznal virus in ga tudi "odstranil", vendar se virus še kar naprej vrača. Ker sem razmišljal o varnostni luknji, sem namestil *Sygate Firewall* in ko sem virus enkrat odstranil, se ta ni vračal več, a vendar se mi je po nekaj dneh pri zagonu računalnika pokazalo, da manjka datoteka ".dll in se

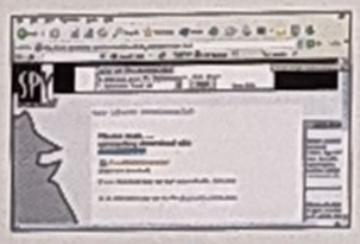
ČUDEN ISKALNIK

Moja domača stran je nastavljena na **http://your-search.cc.** Poskusil sem jo spremeniti, a se kar naprej vrača.



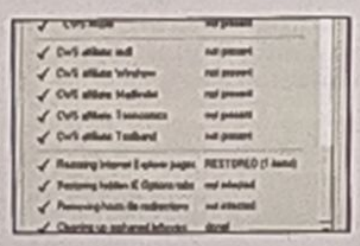
Ugrabili so vas

1 To je eden od siptomov cele vrste grozot, imenovanih trojanski konji *CoolWebSearch*. Druge posledice okužbe so te, da vas brskalnik preusmerja na napačne strani, kadar uporabljate Google, odpira se cela serija oken, pojavljajo se napake, ki omenjajo **WIN.INI** ali **IEDLL.EXE**, določene varnostne funkcije v *IE* pa so blokirane ali sivite. Torej se stvari splača znebiti.



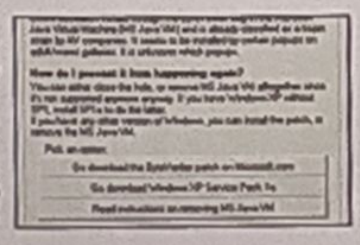
Antibiotik širokega spektra

2 Na srečo obstaja brezplačno orodje, ki vas lahko odreši vseh ducatov teh trojanskih konjev. Imenuje se *CoolWeb Shredder* in ga lahko hitro snamete z **www.spychecker.com/download/download_coolwebshredder.html**. Ta izvršilna datoteka je tako majhna, da jo lahko zaženete celo s spletne strani.



Čisto kot solza

3 Da bi se uspešno znebili tega trojanskega konja in popravili vnose v registru, traja le nekaj sekund. Ne pozabite zapreti vseh oken brskalnika, saj trojanski konji spremeni vnose v registru, vsakič ko se *Internet Explorer* zapre, zato boste kmalu odkrili, da ste ponovno okuženi, če oken ne zaprete.



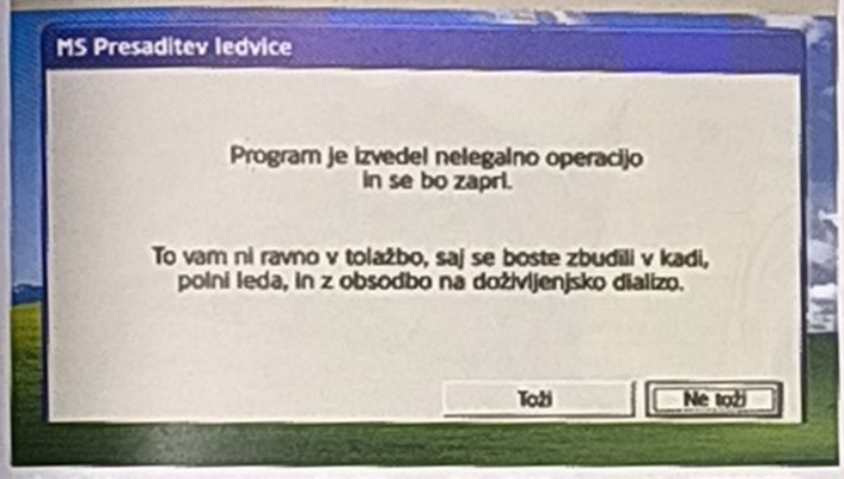
Preventiva je boljša

4 Trojanski konji *CWS* zlorabljajo hrošča v Java Virtual Machine, ki jim dovoljujejo namestitev preko samodejno odprtih oken nekatenih "sumljivih" spletnih strani. Da bi se uspešno zaščitili, snemite popravek za Windows ali onemogočite Java VM. *CoolWebShredder* vas bo med ostalim spremljal skozi oba načina zaščite.

Odgovori na Gregorjev kviz: 1a, 2d, 3a, 4d, 5a

MS Presaditev ledvice

Izbira je vaša.



požarni zid ne more zagnati, računalnik **pa je bil** še vedno okužen. Preko spleta **sem iskal** načine, da bi virus dokončno **odstranil**, pa mi ni uspelo.

GREGOR

Najbolj zanimivo je videti, ko se vsi igrajo preventivo, ko gre vse narobe. Ne pomaga veliko, ko ti je že odtrgalo nogo, se ti ne zdi?

Če smo čisto natančni, si bil "ugrabljen", ne okužen. PSW.Briss.D je namreč trojanski konj, zelo podoben *CoolWeb Search*. Protivirusni programi ga sicer zaznavajo, a ga ne znajo pravilno odstraniti, zato boš potreboval drugačno orodje. Z **http://www.spychecker.com/program/hijackthis.html** snemi programček *HijackThis*. Na disku ustvari mapo (lahko tudi na namizju) in ga shrani vanjo. Izklopi System Restore in zapri vsa okna brskalnika ter zaženi programček. V seznamu poišči naslednje vnose in jih označi za popravljanje:

R1 - HKCU\Software\Microsoft\Internet Explorer\Main,Search Bar = http://www.websearch.com/ie.aspx?tb_id=50019
R0 - HKCU\Software\Microsoft\Internet Explorer\Toolbar,LinksFolderName =
R1 - HKLM\Software\Microsoft\Internet Explorer\Main,SearchAssistant = http://www.websearch.com/ie.aspx?tb_id=50019
R1 - HKLM\Software\Microsoft\Internet Explorer\Main,CustomizeSearch = res://C:\PROGRA~1\TOOLBAR\TOOLBAR.DLL/sa
R3 - URLSearchHook: (no name) - {8952A998-1E7E-4716-B23D-3DBE03910972} - (no file)
O2 - BHO: (no name) - {62160EEF-9D84-4C19-B7B8-6AC2526CD726} - C:\WINDOWS\SYSTEM\IZUTUTU.DLL
O2 - BHO: (no name) - {87766247-311C-43B4-8499-3D5FEC94A183} - C:\PROGRA~1\COMMON~1\WINTOOLS\WTOOLSB.DLL (file missing)
O2 - BHO: (no name) - {8952A998-1E7E-4716-B23D-3DBE03910972} - (no file)
O3 - Toolbar: &Search Toolbar - {339BB23F-A864-48C0-A59F-29EA915965EC} - C:\PROGRA~1\TOOLBAR\TOOLBAR.DLL (file missing)
O4 - HKLM\..\Run: [system] c:\Free_Sex_ Download.exe
O4 - HKLM\..\Run: [hins] C:\WINDOWS\TEMP\SEXGAME.EXE r12
O4 - HKLM\..\Run: [WinTools] C:\Program Files\Common files\WinTools\WToolsA.exe
O4 - HKLM\..\RunServices: [WinTools] C:\Program Files\Common files\WinTools\WToolsA.exe
O16 - DPF: {EF86873F-04C2-4A95-A373-5703C08EFC7B} (Installer Class) - http://www.xxxtoolbar.com/ist/softwares/v3.0\0006.cab
O16 - DPF: {87067F04-DE4C-4688-BC3C-4FCF39D609E7} - http://download.websearch.com/Dnl/T_50019\QDow_AS2.cab

Aktiviraj možnost, da boš videl skrite datoteke in mape, ponovno zaženi računalnik v varni način ter poišči in zbriši mape **c:\Free_Sex_Download.exe**, **C:\WINDOWS\TEMP\SEXGAME.EXE**, **C:\Program Files\Common files\WinTools**. To je vse.

CD-ROM

Bralne težave

Pišem vam, ker imam težavo pri namestitvi igre *Commandos 2*. Med nameščanjem se vse skupaj ustavi in odpre se novo okno z imenom "Component transfer error", vsebina okna pa je takšna:

```
Component: Game files
File group:
File:
Error:Nepricakovana napaka
```

Zakaj se to pojavlja in kako naj to napako odpravim, da bom lahko namestil igro? Prebral sem nekaj odgovorov na pogosta vprašanja na **eidos.com**, a rešitve nisem našel.

Še nekaj o mojem računalniku: AMD Athlon XP2100+, Liteon CDRW 48x12x48, GeForce Ti4200, Creative SB Live!, 256Mb RAM-a, Windows 98. Upam, da nisem pozabil česa pomembnega. Upam, da mi lahko pomagate pri težavi in se vam že vnaprej zahvaljujem za odgovor.

ANDREJ

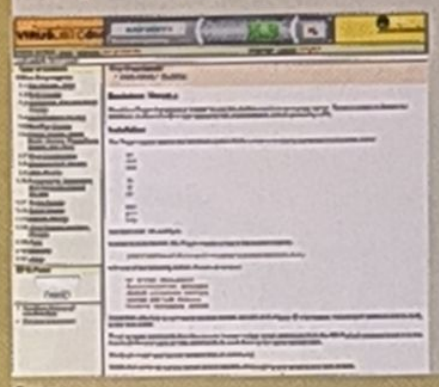
No, ja... enkrat mi bo mogoče le uspelo zdresirati ljudi, da me bodo nehali vikati. Verjetno takrat, ko bom že star in betežen in si bom vikanja še kako želel...

Dragi Andrej, dal si mi en kup podatkov, ki mi sploh ne koristijo. Tvoj problem je v tem, da imaš poškodovan medij oziroma datoteko na njem, ki je potrebna za namestitev. Žal, ne bo druge, kot da si omisliš nov CD.

***Commandos 3* ni dostojen naslednih drugega dela.**

Virus meseca

Naj ostane čisto.



Ime Agent
Vzdevek nima
Vrsta Trojanski konj
Okuži sisteme Ruske različice Win2000
Število izbruhov 0
Virulenca Nizka
Nevarnost Srednja
Prva znana okužba 16. februar 2004

Simptomi:

Ta virus je prvi, ki zna okužiti bitne slike. Čeprav same datoteke niso izvršilne, pa je nedavna kraja izvorne kode Windows razkrila pomanjkljivost v Internet Explorerju 5.0 in 5.5, ki okuženim bitnim slikam omogoči, da izsilijo zapolnjevanje medpomnilnika in izvrševanje kode.

Agent se širi z neželeno e-pošto kot pripeta bitna slika z naključno izbranim imenom. Če je ta datoteka odprta z *Internet Explorerjem* ali *Outlook Expressom* v ruski različici Windows 2000, se nemudoma poveže s strežnikom v Litviji in sname drugega trojanskega konja, imenovanega Throd. Ta deluje kot spyware stranska vrata in oddaljeni strani omogoča kopiranje podatkov, zbiranje e-poštnih naslovov ali uporabo PC-ja kot posrednika pri napadih z neželeno pošto.

Preventiva

Za to varnostno luknjo Microsoft še ni izdal popravka, a vsi boljši protivirusni programi tega trojanskega konja pravilno prepoznajo. Ne pozabite, da so nanj občutljive samo ruske različice Win2000. Če uporabljate kakino tako različico, se lahko zaščitite s klikom na **Tools→Options→Read→"Read all messages in plain text"**. S tem boste preprečili prikazovanje pripetih bitnih slik v oknu za predogled sporočila. Nato lahko preprosto izbrišete sporočila s čudnimi priponkami.

Zdravilo

Agent sam ne ostane nameščen – sname Throda in zaključi svojo dejavnost. Zato ne obstaja nobeno orodje, ki bi ga odstranilo, ga pa zaznajo vsi boljši protivirusni programi. Oglejte si **www.viruslist.com/eng/viruslist.html?id=1499171** za več informacij.

Digitalni fotoaparati

KAKO SMO TESTIRALI

1 Kakovost fotografij
Fotografije smo analizirali na podlagi ostrine, podrobnosti in barv ter jih ovrednotili s pomočjo histograma in mnenja mednarodne žirije.

2 Izdelava in oblika
V našem laboratoriju smo s specializiranimi napravami za merjenje aerodinamike, trdote umetnih mas, lovin in lesa ocenili izdelavo, obliko pa ovrednotili na podlagi kritičnega mnenja oblikovalske hiše Pininfarina. Pravzaprav smo vsak fotoaparat tako dolgo metali v zid, dokler ni razpadel ali dobil bolj všečno obliko, da mu lahko pripišemo višjo oceno.

3 Funkcionalnost
Za ta kriterij nam je zmanjkalo časa, ker bi se z vsakim modelom lahko ubadali do onemoglosti. Skoraj vsak model ima toliko funkcij, da jih polovico tako ali tako ne boste potrebovali.

4 Vrednost
Če smo bili mnenja, da je model vreden svojega denarja, smo ga obvezno zaplenili podjetju, ki nam ga je posodilo. V nasprotnem primeru pa se še kakšen nahaja v smeteh za VideoTop-om.

Da so digitalni fotoaparati in digitalna fotografija nasploh ena najbolj vročih tem tega poletja, ni potrebno posebej poudarjati. V tokratnem supertestu vam predstavljamo 12 izbranih modelov...

brez tehnoloških igračk nam živeti ni. Ta stavek je bil zapisan že v junijskem supertestu, ko smo si ogledali predvajalnike MP3. Tokrat ga ponavljamo, ker dobro zveni. Pa še rima se! Ne, se ne, a vseeno...

Ker si bralci *PCFormata* že dalj časa želite, da napišemo kaj o digitalni fotografiji, smo to številko obarvali bolj fotografsko in se odločili za supertest ter kratko delavnico digitalne obdelave v *Paint Shop Pro 8*, katerega preizkusno različico boste našli tudi na disku. Še posebej dobro delo smo opravili zato, ker so nam pomagali izvedenci za digitalno fotografijo naše sestrske revije *Digitalna Kamera*, katere peta številka bo izšla ta mesec.

Digitalna fotografija je, kot verjetno vsaka digitalna tehnologija, eno najhitrejše razvijajočih se in rastočih področij ta hip. Veliki proizvajalci fotografske opreme že napovedujejo opustitev programa klasičnih fotoaparatov na zaenkrat še dobro znan zvitek iz celuloidnega traku, ki mu pravimo film. Proizvodnja digitalnih fotoaparatov se viša iz meseca v mesec, pa tudi novih modelov je na voljo vedno več. Zmogljivosti se večajo, fotoaparati pa so tudi vedno bolj drzno oblikovani. Skratka, razvoj gre naprej in prodaja navzgor.

No, v tokratnem supertestu se ne bomo lotevali "igrack" za več 100.000 SIT, ki služijo svojemu namenu, temveč si bomo ogledali različne predstavnike kompaktnega razreda z ločljivostjo 3, 4 in 5 megapikslov. Ni potrebno reči, da je danes kvaliteta digitalnih fotografij že povsem primerljiva s kvaliteto fotografskega filma, še posebej pri standardni velikosti fotografije. To velja tudi za modele s tremi megapiksli. Če pa boste slučajno želeli izdelovati obcestne plakate, pa raje posezite po digitalnih zrcalno-refleksnih predstavnikih in se ne ubadajte z igračami za peščico tolarjev.

Ne glede na ločljivost je potrebno digitalno igračo vedno izbrati glede na svoj namen. Če boste fotografirali v družinskem ali prijateljskem krogu, izberite model s 3MP (3MP in ne MP3 – torej govorimo o megapikslih) in za manj kot 100.000 SIT. Če se želite kreativno ukvarjati s fotografijo, pripravite vsaj 100.000 tolarjev in kupite model s 5MP ali več. Navsezadnje so danes digitalni fotoaparati že upravičena investicija v zadovoljstvo za samo eno povprečno mesečno plačo.

Pa veselo fotografiranje ali kar koli že, za bolj zajetne opise nekaterih modelov pa preberite tudi našo sestrsko revijo za digitalno fotografijo, *Digitalna Kamera*.

PCF

KFM COMPUTERS
WWW.KFM.SI
MONITORJI
SAMSUNG, SONY, HANSOL, IIYAMA, HYUNDAI, PHILIPS
MATIČNE PLOŠČE
ABIT, ASUS, GIGABYTE, ECS, SOYO, QDI, VIA, TYAN
TRDI DISKI
IBM, MAXTOR, SEAGATE, SAMSUNG, WESTERN DIGITAL
TEL (03) 898 1100
FAX (03) 898 1135
KFM, d.o.o., Cesta VIII/1, 3320 Velenje

Samsung Digimax U-CA 3

Simpatičen predstavnik vstopnega razreda fotoaparatov.

Cena 64.990 SIT Proizvaja Samsung Testiranje omogočil Euro Foto, (04) 23 66 470

Samsung se predstavlja v razredu 3MP z, vsaj v digitalnem svetu, že malce starejšim modelom Digimax U-CA 3. Proizvajalec je po digitalnih fotoaparatih sicer malo manj znan in cenjen, a so njegovi izdelki skoraj vedno ponujali veliko za svoj denar.

Kakovost fotografij Digimax U-CA 3 proizvaja za svoj namen relativno kvalitetne fotografije. Barve so bolj hladne, ostrina pa zadovoljiva. Večjih odstopanj ni, tako da si lahko daste duška pri fotografiranju počitniških dogodivščin.

Izdelava in oblika O obliki so mnenja vedno deljena. U-CA 3 je simpatičen, preprost in soliden. Vse je razporejeno smiselno, tako da bo malokomu kaj v napoto. Razen dokaj majhnih tipk in počasnejšega prikaza slike na zaslonu bi lahko okrcali še splošno ergonomijo, zaradi katere bi lahko fotoaparat pobegnil iz rok. Uporaba vrvice je obvezna.

Funkcionalnost Na ravni funkcionalne opremljenosti je fotoaparat opremljen špartansko – kar koli drugega za ta razred bi bilo razkošje. No, razkošje mogoče predstavlja možnost snemanja filma v kvaliteti MPEG-4 z zvokom, v ločljivosti 320 x 240. Drugače pa je to povsem klasičen digitalni fotoaparat tipa "nameri in sproži".

Vrednost Priročna, lično oblikovana torbica; edinstven 3D avatar na pozdravnem zaslonu; preprosta uporaba; dostopna cena; relativno kvalitetne fotografije. Samsung Digimax U-CA 3 je vsekakor digitalni fotoaparat za najmanj zahtevne uporabnike in ljudi, ki bolj cenijo aparat sam kot fotografije, ki jih ta proizvaja.

PODROBNOSTI

Ločljivost	3,2 megapiksla
Zoom	3x optični, 3x digitalni
Zaslon	1,5-palčni
Snemanje filma	MPEG-4
Pomnilnik	Memory Stick Duo
Baterija	Li-ion
Mere	102 x 53,8 x 31,6 mm
Teža	119 g brez baterije in kartice
Na spletu	www.samsung.com

PCF 79% "Preprost fotoaparat, na slikah so barve nekoliko hladne."

Panasonic Lumix DMC-LC50

Klasičen paket z objektivom Leica.

Cena 75.100 SIT Proizvaja Panasonic Testiranje omogočil Ram2, (01) 586 27 00

Panasonic Lumix DMC-LC50 je brat dvojček modela DMC-LC70 in se od njega razlikuje le po ceni in možnosti prikaza histograma. Drugače pa pri Panasonicu pravijo, da sta modela seksi, vitka in privlačna.

Kakovost fotografij Ta je na bistveno višji ravni kot pri Samsungovem Digimaxu, s katerim si Lumix deli pripadnost razredu. Barve so bolj tople in naravne, ostrina fotografij pa je vidno boljša – k temu vsekakor prispeva največji delež optika, ki je plod sodelovanja s podjetjem Leica.

Izdelava in oblika Oblikovno je Lumix DMC-LC50 zelo kompakten in, kot pravijo pri Pansonicu, seksi (kar koli že to pomeni pri kosu plastike). Vitek ravno ni, kar je dobro, saj se tako bolj prilega roki. Je primerno težak in solidno izdelan, gumbi za nadzor pa zelo smiselno razporejeni. Pomanjkljivosti na tem področju so odvisne od želja in zahtev posameznika.

Funkcionalnost Lumixa je moč zagnati v nekaj več kot sekundi, izbrati kompozicijo in sprožiti. Raj na zemlji. Bolj preprosto ne gre. Samodejno ostrenje pod slabšimi svetlobnimi pogoji svojega dela sicer ne opravi vedno, pa tudi zaslon kaže malo bolj sprane barve. Ima tudi nekaj kreativnih filtrov.

Vrednost Kot pri večini predstavnikov tega razreda je tudi pri Panasonicu pomembno, da ostane vrednost in uporabnost na preprosti ravni. Glede na razmerje med ceno in kvaliteto fotografij ter rokovanjem je Lumix DMC-LC50 vsekakor smiselna izbira za nezahtevne uporabnike.

PODROBNOSTI

Ločljivost	3,2 megapiksla
Zoom	3x optični, 3x digitalni
Zaslon	1,5-palčni
Snemanje filma	320 x 240
Pomnilnik	SD
Baterija	2 X AA
Mere	87,5 x 64,1 x 35,3 mm
Teža	162 g brez baterije in kartice
Na spletu	www.panasonic.com

PCF 80% "Kvalitetne fotografije, slabo ostrenje"

Nikon Coolpix 3200

Nezahteven fotoaparat za nezahtevnega uporabnika...

Cena 77.990 SIT Proizvaja Nikon Testiranje omogočil Grafo, 01 542 17 07

Nikonova prenovljena linija Coolpix se pričenja z osnovnima modeloma 2200 in 3200, ki sta nasledila modela 2100 in 3100. V tem razredu sicer že dobimo boljše naprave za manj denarja, tako da je izbira verjetno vprašljiva. Čeprav je 78.000 SIT bistveno manj kot 100.000 (cena za fotoaparate tega razreda, nedolgo tega), je vredno premisliti o čem cenejšem.

Kakovost fotografij Na področju kakovosti fotografij ni večjih pripomb. V tem razredu je nujno pričakovati nekaj kromatske aberacije, ki pa ni kritična. Podrobnosti so povprečne, ostrina ob robovih objektov pa malenkost nenatančna.

Izdelava in oblika Oblikovno se Nikon ne razlikuje veliko od predhodnika. Čeprav je plastičen, ne daje tega občutka, ko vstavite baterije.

Funkcionalnost Za razliko od Samsunga in Panasonica je Coolpix 3200 funkcionalno bolj opremljen in zato tudi na višji ravni. Kljub temu je preprost, nadzor dober in v samodejnem načinu več kot zadovoljiv. Ima pa fotoaparat tudi svoje pomanjkljivosti, kot je odsotnost nekaterih ročnih nastavitev – in to je faktor, ki ubija kreativnost. Za začetnike so še posebej priročni že znani scenski načini ter pet pomožnih načinov (z vodiči za boljše digitalne fotografije).

Vrednost Razmerje med ceno, funkcionalnostjo in kakovostjo fotografij tukaj ni enakovredno. Medtem ko sta funkcionalnost in kakovost fotografij na povprečni ravni, je cena verjetno nekoliko previsoka. Najprej se splača ogledati tudi druge predstavnike.

PODROBNOSTI

Ločljivost	3,2 megapiksla
Zoom	3x optični
Zaslon	1,6-palčni
Snemanje filma	640 x 480
Pomnilnik	14,5MB interno, SD
Baterija	2 X AA; 1 X CR-V3
Mere	88x 65x 38mm
Teža	140g brez baterije in kartice
Na spletu	www.nikon.com

PCF 81 % "Dobra avtomatika za nekoliko previsoko ceno."

Canon PowerShot S1 IS

Prijeten fotoaparat, a ne boljši od konkurentov.

Cena 139.900 SIT Proizvaja Canon Testiranje omogočil Canon Slovenija, 01 530 87 10

Canon je eden vodilnih proizvajalcev digitalnih fotoaparatov, zato je prav presenetljivo, da je eden izmed zadnjih, ki je ponudil model "ultrazoom" z 10-kratnim zoom objektivom. Zaradi daljše goriščnice je vseskozi prisotna možnost tresenja med fotografiranjem, zaradi česar je vgrajen sistem za stabilizacijo slike. Čeprav pri daljših časih osvetlitve ta ne bo zagotovil ostrih rezultatov, bo možnost tresenja vsaj delno zmanjšal.

Kakovost fotografij Kvaliteta fotografij je na občutno višji ravni. Toni kože so naravni, posnetki pa svetli, kontrastni in zelo prijetno nasičeni.

Izdelava in oblika Klasična oblika manjšega formata omogoča dober oprijem in rokovanje – no, za nekatere bo verjetno malce premajhen. Primerno težo boste občutili po vstavitvi štirih baterij AA, splošno gledano pa je ta fotoaparat malo preveč plastičen.

Funkcionalnost Canon PS S1 IS je namenjen tako vsakodnevnemu fotografiranju, kot tudi bolj zahtevnim nalogam. Objektiv nese do celih 380mm, kar je dovolj celo za šport in divjino, a mu vselej nekaj manjka na širokokotnem koncu. Glede funkcij pa je kar krepko v prednosti pred drugimi modeli s 3MP na tem testu – nenazadnje zaradi cenovne razlike.

Vrednost Sicer je na voljo že kar nekaj konkurentov, ki za manj denarja ponujajo več, a Canon je pač Canon. Če ste pripravljeni odšteti denar, potem kar ponj v trgovino.

PODROBNOSTI

Ločljivost	3,2 megapiksla
Zoom	10x optični, 3x digitalni
Zaslon	1,5-palčni
Snemanje filma	640 x 480
Pomnilnik	CompactFlash
Baterija	4 X AA
Mere	111 x 78x 66,1 mm
Teža	370g brez baterije in kartice
Na spletu	www.canon.com

Vredno ogleda PCFormat
Avgust / 2004

PCF 88 % "Kvalitetne fotografije, a je ločljivost le 3,2MP."

Olympus MJU 410

Izboljšan naslednik modela µ[mju:] 410 Digital.

Cena 94.800 SIT Proizvaja Olympus Testiranje omogoči Olympus Slovenija, 01 236 33 11

Olympus µ[mju:] 410 Digital je naslednik priljubljenega modela µ[mju:] 400. Z zajetnim številom dodatnih funkcij in le malo višjo ceno ga lahko uvrstimo med idealnega popotnika za vsak dan.

Kakovost fotografij Fotografije Olympusa so kontrastne, nasičene in dobro uravnotežene. Pri višji občutljivosti je vsekakor več šuma, ki pa je še sprejemljiv. Sicer bi lahko že aparat sam malce izostril fotografije, vendar to ni mogoče – tako boste imeli še nekaj dela z dodatno obdelavo.

Izdelava in oblika Kovinsko ohišje s pozlačenim pokrovom v vsakem primeru poskrbi za nasmeh na licu. Ne le, da je fotoaparat odporen na dež, tudi lep je. Sicer se bistveno ne razlikuje od predhodnika, ki smo ga že videli, a je kljub temu kvaliteten, tako po izdelavi, kot po obliki.

Funkcionalnost Funkcionalno je fotoaparat opremljen tako, da lahko obvladate vse funkcije v eni sami uri. Sončni zaslon LCD poskrbi za dobro vidljivost, tudi če ste oddaljeni le kak meter od sonca(!), velika mera samodejnega delovanja pa poskrbi za nepretrgano veselje pri fotografiranju. Kljub samodejni izbiri nastavitev (npr. občutljivosti ISO) fotoaparat le malokrat ustreli v prazno.

Vrednost Nov procesor TruePic Turbo, izboljšana funkcionalnost ter visoko-kakovostno ohišje v zapeljivi obliki odlikujejo predstavnika s 4MP, ki je v primerjavi s predhodnikom stopničko više na lestvici.

PODROBNOSTI

Ločljivost	4 megapiksle
Zoom	3x optični
Zaslon	1,5-palčni
Snemanje filma	320 x 240
Pomnilnik	xD
Baterija	Li-ion
Mere	99 x 56 x 34mm
Teža	156g brez baterije in kartice
Na spletu	www.olympus.com

PCF 82% "Dobra izdelava, na fotografijah je videti nekaj šuma."

SanDisk® Izkoristite vaš digitalni fotoaparat BOLJE!

Najboljši učinek...
Najboljša cena...
Zagotovljena združljivost...
5 let garancije...

Compact Flash
64MB 128MB 256MB 512MB 1.0GB 2.0GB 4.0GB

MMC
64MB 128MB

SD
64MB 128MB 256MB 512MB 1.0GB

mini SD

xD
64MB 128MB 256MB 512MB

1 leto garancije

Najvišja kakovost vodilnega proizvajalca pomnilniških kartic!

Naročnik oglasa: Foto Tabor, Marković Zoran s.p.

Kyocera M410R

Hitrost, kakršne še ni bilo.

Cena 117.600 SIT Proizvaja Kyocera Testiranje omogočil Trion, (01) 563 40 10

Kyocera je eden manjših proizvajalcev na področju digitalne fotografije, a se je s svojo tehnologijo R-Tune dobro uveljavil. Na podlagi tega je možno pričakovati kar nekaj dobrih lastnosti modela M410R, saj bi mu že na podlagi videza lahko prisodili solidno zmogljivost.

Kakovost fotografij 4 megapiksli danes sicer niso posebnost, je pa posebnost zato kvaliteta fotografij, ki jih ustvari ta Kyocera – vsaj v svojem razredu.

Izdelava in oblika Občutek plastičnosti izgine, ko vstavite baterije, zato po tej plati ni večjih pritožb. Oblika je klasična, je pa fotoaparat mogoče nekoliko premajhen za večje roke.

Funkcionalnost Največja odlika je pogojena s tehnologijo R-Tune, ki omogoča zajem posnetkov s hitrostjo 3,3 posnetke na sekundo, dokler ne zapolnite pomnilnika oz. kartice (internega pomnilnika namreč ni). Na voljo ni polnega ročnega načina, vse resne možnosti nadzora pa so zakopane globoko v menijih. Z razponom goriščnice 38–380mm in hitrostjo je mogoče zajemati tudi akcijsko fotografijo, vendar bo to področje zaradi omejenosti ročnih nastavitev še bolj zahtevno kot bi bilo sicer.

Vrednost Glede na trenutno ceno je izbira fotoaparata še vprašljiva, vendar bi po padcu znala biti dobra izbira. Seveda je tukaj določena omejenost, še posebej za kreativne fotografe, ki potrebujejo vse mogoče ročne nastavitve, vendar je za manj zahtevnega uporabnika več kot dovolj za dober začetek.

PODROBNOSTI

Ločljivost	4 megapiksli
Zoom	10x optični, 6x digitalni
Zaslon	1,5-palčni
Snemanje filma	640 x 480
Pomnilnik	SD
Baterija	4 X AA
Mere	107x 73x 40,5mm
Teža	295g brez baterije in kartice
Na spletu	www.kyocera.co.jp

PCF 82% Hiter kot strela, vendar pa manjka ročni nadzor"

Pentax Optio S4i

Dobrodošli v svetu mikro-fotoaparatov...

Cena 109.950 SIT Proizvaja Pentax Testiranje omogočil Foto Beseničar, (01) 436 26 63

Kadar pomislimo na ultra-majhne fotoaparate, ne moremo mimo Pentaxove serije Optio S. Zadnja različica priljubljenih modelov ima senzor s 4MP, 3x zoom objektiv in polno mero funkcij, povrhu pa je še najmanjši in najlažji digitalni fotoaparat sploh.

Kvaliteta fotografij Pentax Optio S4i ne proizvaja najkvalitetnejših fotografij. Seveda je vse odvisno od tega, kaj pojmujete pod kvalitetno, a eno je gotovo – kvaliteta je žrtvovana zavoljo zunanjega videza. Zato fotoaparat ni namenjen napredni uporabi, še posebej zaradi šuma in neostrine. Zaradi majhnosti je prisotna še nadpovprečna merica rdečih oči. Vsaj na tem področju bo potrebno spustiti fotografije skozi nadaljnjo obdelavo v urejevalniku slik.

PODROBNOSTI

Ločljivost	4 megapiksle
Zoom	3x optični
Zaslon	1,8-palčni
Snemanje filma	320 x 240
Pomnilnik	10MB interno, SD/MMC
Baterija	Li-ion
Mere	84x 52x 20mm
Teža	120g z baterijo in kartico
Na spletu	www.pentax.com

Izdelava in oblika Na tem področju ni hib. Aparat je kovinski, soliden in temeljito izdelan. Oblika je prepoznavna in vpadljiva.

Funkcionalnost Zgoraj omenjene poteze fotoaparata vplivajo na funkcionalnost v taki meri, da so to upoštevali že proizvajalci. Kljub veliki meri samodejnosti je vključena še možnost ročnega ostrenja in nastavitve beline, tako da niso izgubljene vse kreativne možnosti uporabnika.

Vrednost Fotoaparat je vreden le toliko, kolikor si ga želite. Če radi fotografirate naključno in se pri tem zabavate, boste ob občudovanju deležni tudi spodobnih fotografskih rezultatov. V nasprotnem primeru so še možna določena odstopanja od "normalnega" fotografiranja v obliki podvodnega ohišja, programska rešitev s filtri pa omogoča veliko mero nenavadnosti.

PCF 82% "Popolna oblika, boljpovprečne fotografije"

Konica Minolta DiMage Z2

Izvirna oblika in 10-kratni zoom – drugič.

Cena 109.990 SIT Proizvaja Konica Minolta Testiranje omogočil EuroFoto, (04) 23 66 470

Konica Minolta se predstavlja z naslednikom lanskoletnega modela Z1 in tudi tukaj ponuja močan 10-kratni zoom objektiv z goriščnico 38-380mm, le da je tokrat ločljivost zvišana na 4 megapiksle. Ob popolnoma samodejnem načinu je na voljo tudi popoln ročni nadzor, ki uvršča Z2 med boljše predstavnike svojega razreda.

Kakovost fotografij Ob takem objektivu je že vnaprej mogoče pričakovati odlične fotografije. Dobra nasičenost barv, nekoliko pomanjkljiva ostrina, sicer pa odlična kvaliteta.

Izdelava in oblika Izdelava in oblika je identična predhodniku. Plastično ohišje, ki pridobi na teži, ko vstavite baterije, ter prepoznavno oblikovanje odpreta dve možnosti – ali vam je fotoaparat všeč ali pa ne.

Funkcionalnost Pri Konica Minolti se verjetno venomer trudijo izboljšati svoje izdelke. Tako kot sta na voljo modela A1 in A2, poznamo tudi tukaj sosledna modela. Z2 ima večjo ločljivost, več funkcij in na splošno večjo funkcionalnost. Predvsem je potrebno omeniti 10-kratni razpon goriščnice, dobro svetlobno jakost ter izvrstno možnost snemanja filma v načinu VGA in celo SVGA (800 x 600). Pri takem objektivu pa pogrešamo možnost stabilizacije slike – funkcijo, ki jo poznamo pri modelih A1 in A2 ter Canonovemu PowerShotu S1.

Vrednost Ob vseh funkcijah, ki so na voljo, dobrimi fotografijami ter izvirnim oblikovanjem, boste z izbiro Konica Minolte težko udarili mimo.

PODROBNOSTI

Ločljivost	4 megapiksle
Zoom	10x optični, 4x digitalni
Zaslon	1,5-palčni
Snemanje filma	800 x 600
Pomnilnik	SD/MMC
Baterija	4 X AA
Mere	110x 78 x 80mm
Teža	305g brez baterije in kartice
Na spletu	http://konicaminolta.com

PCF 90% "Odlične slike, veliko možnosti in solidno oblikovanje."

Izbor uredništva PCFormat Avgust / 2004

Naročnik oglasa: Foto Tabor, Marković Zoran s.p.

SanDisk ultra II

Pripravljeni na akcijo!

Velika hitrost...Visoka zanesljivost...

Hitrost branja
Hitrost zapisovanja

RescuePRO™
Brezplačno priložen program

Temperaturno območje delovanja

10 let garancije

SanDisk

HP Photosmart R707

Nova tehnologija v novi obliki...

Cena 98.334 SIT Proizvaja HP Testiranje omogočil HP Slovenija, 01 230 74 20

HP je pred kratkim ponudil tržišču Photosmart R707 – popolnoma nov razred fotoaparatov, kakršnega pri HP-ju še ni bilo. Slogovno lično oblikovano ohišje s kovinskim sprednjim delom in plastičnim zadnjim ter kopica nove tehnologije so glavne odlike tega prefinjenega fotoaparata.

Kakovost fotografij Ob standardnih napakah, ki jih proizvajajo digitalni fotoaparati, je R707 na visoki ravni. Fotografije so vsekakor kontrastne in nasičene, torej kvalitetne, čeprav jo velikokrat zagode visoka stopnja kromatske aberacije – kljub zagotovilom HP-ja in tehnologiji De-mosaic.

Izdelava in oblika HP R707 je izdelan izvirno in kvalitetno. Ergonomija in rokovanje sta skorajda vrhunska, splošno gledano bi se le malokdo nad tem izdelkom lahko pritoževal.

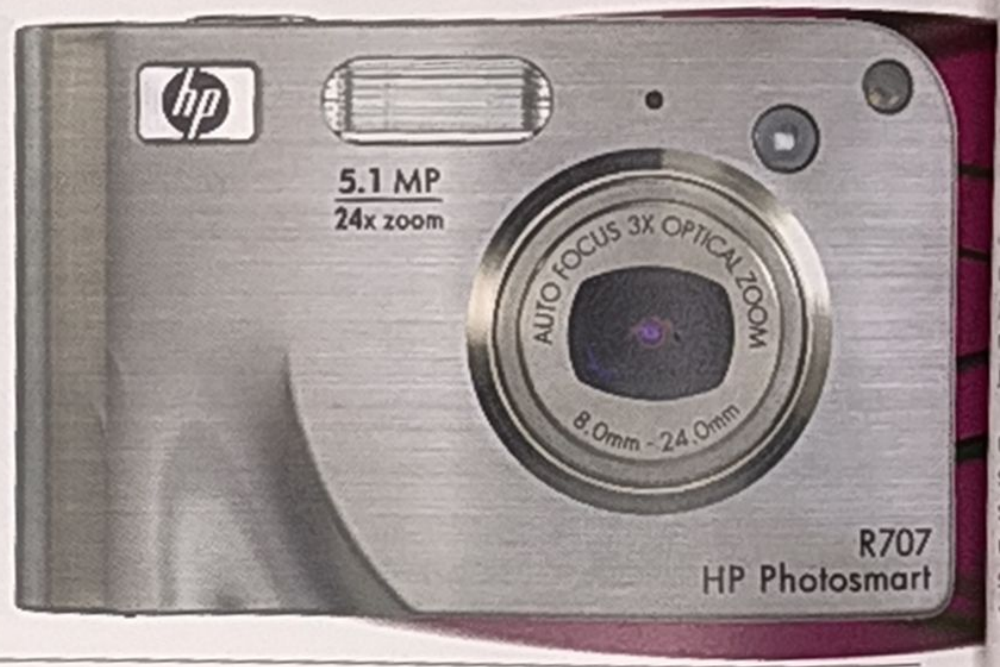
Funkcionalnost Funkcionalnost je prirejena digitalnemu začetniku, kateremu je aparat tudi namenjen. To pomeni veliko mero samodejnega delovanja in omejene možnosti za kreativnost. Vse funkcije so v zlati sredini delovanja, tako da ni večjih odstopanj. Vrsti nove tehnologije, kot sta sicer že znana Adaptive Lighting in Instant Share, je dodana možnost Adaptive De-mosaic ter funkcija za odpravljanje učinka rdečih oči.

Vrednost Vsekakor je HP R707 predstavnik višjega razreda kompaktnih digitalnih fotoaparatov za nekaj pod 100.000 SIT, ki pa bo kljub začetniški naravnanosti presenetil z veliko mero dobrih odlik. Fotografski rezultati so dobri, funkcionalnost in rokovanje priročna, oblika pa je tako ali tako pred svojim časom.

PODROBNOSTI

Ločljivost	5 megapikslov
Zoom	3x optični
Zaslon	1,5-palčni
Snemanje filma	640 x 480
Pomnilnik	32Mb interno, SD
Baterija	Li-ion
Mere	98 x 60 x 36mm
Teža	180g brez baterije in kartice
Na spletu	www.hp.com/si

PCF 86% *Fotoaparat z milijonom funkcij, a zapletenim menijem.*



Canon PowerShot S60

S60 – tudi za napredne fotografe.

Cena 139.900 SIT Proizvaja Canon Testiranje omogočil Canon Slovenija, 01 530 87 10

Canon PowerShot S60 je ravno pravšnji fotoaparat za vse, ki iščete visoko ločljivost, širokokotni objektiv, možnost ročnega nadzora in kompaktno ohišje. Bistvena prednost tega Canona je objektiv, ki ponuja pri goriščnici 28mm več kot večina objektivov, ki se pričnejo pri 35mm. Če pa je 100mm na tele koncu premalo, si lahko kot dodatek omislite tudi telekonverter, ki se privije na mesto za stativ.

Kakovost fotografij Več kot to, da je kvaliteta fotografij dobra, ne moremo reči.

Tu je všteta še zdrava mera barvnega odklona, občasno visoka stopnja rdečih oči ter nadpovprečna mehkoba v kotih.

Izdelava in oblika Izdelava je večinoma dobra, razen plastičnega pokrova za baterijo in kartico. S60 je zmerno majhen, torej dovolj majhen za v žep, a je vseeno ogromen v primerjavi z nekaterimi drugimi fotoaparati.

Funkcionalnost Poln ročni način, hiter zagon in zajem ter dobro ostrenje v slabših svetlobnih pogojih naredijo iz tega aparata dobro orodje tudi za napredne fotografe. Na voljo je tudi način RAW, goriščnica 28mm pa le še dodobra začini celotno zadevo. Medtem ko je možnost snemanja filma dobrodošla, še posebej v ločljivosti VGA, razočara omejen čas snemanja ter šepajoča hitrost zajema filma.

Vrednost Kljub manjšim pomanjkljivostim, za katerimi tako ali tako trpi večina digitalnih fotoaparatov, je Canon PowerShot S60 priporočljiva naprava.

PODROBNOSTI

Ločljivost	5 megapikslov
Zoom	3x optični
Zaslon	1,8-palčni
Snemanje filma	640 x 480
Pomnilnik	CompactFlash
Baterija	Li-ion
Mere	114 x 57 x 39mm
Teža	300g brez baterije in kartice
Na spletu	www.canon.com

PCF 86% *Širokokotni objektiv je dobrodošla lastnost, slab film pa ne.*

Sony CyberShot DSC-T1

Stilski fotoaparat za globoke žepe.

Cena 119.990 SIT Proizvaja Sony Testiranje omogočil Sony Slovenija, 01 588 11 54

Sonyjev edini predstavnik serije T spada med slogovno izvirno oblikovane fotoaparate, ki so veliki približno kot kreditna kartica, tako da ga lahko vzamete kadar koli kamor koli. Vrsta Sonyjeve napredne tehnologije in 3x optični zoom objektiv poskrbita za nepozabne spomine.

Kakovost fotografij Miniaturna tehnologija, kot sta majhen senzor in objektiv, ne moreta omogočati vrhunske kvalitete. Kljub temu pa so posnetki dobro nasičeni in kontrastni, le nekoliko preveč zrnati.

Izdelava in oblika Izdelava in oblika sta očitni že na pogled. Kovinsko ultra-moderno ohišje je danes na voljo že skoraj pri vsakem proizvajalcu, vendar pri tem Sonyju malce moti nerodno odpiranje pokrova. Drugače pa je aparat po tej plati brezhiben.

Funkcionalnost Funkcionalnost je tukaj omejena. Fotoaparat je naravnan po načelu samodejnega zajema, odsotnost navoja za stativ pa ne omogoča kreativnosti na določenih področjih fotografije (makro). V slabših svetlobnih pogojih je fotografiranje zavoljo vgrajenega samodejnega ostrenja porazno, a je zato na soncu vse v redu. In še nekaj – tako kolosalnega zaslona (2,5-palčnega) ne boste zasledili skoraj nikjer drugje, zato se ga je vredno nagledati.

Vrednost Če si želite aparata, ki ga lahko pokažete vsem (zavoljo zavidanja) in obenem ustvarjate solidne fotografije, potem vas bo od morebitnega nakupa odvrnila le nekoliko višja cena, ki temu Sonyju malce zbije vrednost.

PODROBNOSTI

Ločljivost	5 megapikslov
Zoom	3x optični
Zaslon	2,5-palčni
Snemanje filma	640 x 480
Pomnilnik	Memory Stick Duo
Baterija	Li-ion
Mere	91 x 60 x 21 mm
Teža	180 g brez baterije in kartice
Na spletu	www.sony.com

PCF82% "Izjemno oblikovan fotoaparat, ki dela prav solidne slike."

SanDisk® Izkoristite vaš digitalni fotoaparat BOLJE!

Popolna družina Memory Stick!

Memory Stick PRO™

MS PRO Duo™

MS Duo™

Najboljši učinek...
Najboljša cena...
Zagotovljena združljivost...
5 let garancije...

Največja kakovost vodilnega proizvajalca pomnilniških kartic!

Memory Stick PRO, Memory Stick PRO Duo in Memory Stick Duo so zaščitene blagovne znamke Sony Corporation

Naročnik oglasa: Foto Tabor, Marković Zoran s.p.

Kodak DX4530

Vi le pritisnite na gumb, mi bomo naredili ostalo.

Cena 91.200 SIT Proizvaja Kodak Testiranje omogočil Meditrade, 01 589 46 00

Pri Kodaku se vedno držijo rekla: "Vi le pritisnite na gumb, mi bomo naredili ostalo." Pri Kodaku pa poznajo še eno reklo, ki pravi: "Dobite le to, za kar plačate." No, slednje v tem primeru nikakor ne drži. DX4530 je fotoaparat tipa "nameri in sproži", a je hkrati tudi veliko več.

Kakovost fotografij Kot vsi Kodakovi predstavniki je tudi ta zmožen ustvariti lepo nasičene in kontrastne fotografije, in to v ločljivosti 5MP – vsekakor najvišja ločljivost za najmanj denarja. V nekaterih pogledih fotografije odražajo kvaliteto Kodakovih diapozitivov filma Kodachrome, nekateri pa pravijo, da so barve premočne. Mi pravimo, da so fotografije popolne za tiste, ki jim je fotoaparat namenjen – za začetnike.

Izdelava in oblika Oblikovno Kodak ni Sony, a je tudi dober. Izdelava v klasičnih potezah odraža vložen trud na tem področju in cenovno predpostavko. V vsakem primeru je pomembneje to, kar se nahaja pod samim pokrovom ohišja.

Funkcionalnost DX4530 je funkcionalno smotrno opremljen. LCD je dober, meni dostopen... Ob napakah, ki pestijo vse digitalne fotoaparate, je ta predstavnik v zlati sredini in ga ni mogoče pretirano grajati.

Vrednost Kot rečeno, se pri Kodaku ne držijo pregovora: "Malo denarja, malo muzike." DX4530 je kvaliteten fotoaparat, z visoko ločljivostjo, za dostopno ceno. In taki izdelki so v svetu digitalne fotografije redki.

PODROBNOSTI

Ločljivost	5 megapikslov
Zoom	3x optični, 3.3x digitalni
Zaslon	1.8-palčni
Snemanje filma	320 x 240
Pomnilnik	32Mb interno, SD/MMC
Baterija	2 X AA
Mere	111 x 66 x 39mm
Teža	210g brez baterije in kartice
Na spletu	www.kodak.com

PCF 89% "5 megapikslov, skritih v nenavadnem oblikovanju."

Dober nakup PCFormat Avgust /2004

SanDisk® Najhitrejši prenos vaših podatkov!

Čitalniki in zapisovalniki kartic ImageMate ...
Hitrost prenosa do 480Mbit/s ...
2 leti garancije ...

ImageMate 8 v 1 USB 2.0

Za pomnilniške kartice:
- CompactFlash I, CompactFlash II
- Memory Stick, Memory Stick PRO
- SmartMedia
- xD-Picture Card
- SD
- MultiMediaCard

ImageMate USB 2.0

Na voljo v različicah:
- CompactFlash I, CompactFlash II
- Memory Stick, Memory Stick PRO
- SmartMedia, xD-Picture Card
- SD, MultiMediaCard

Naročnik oglasa: Foto Tabor, Marković Zoran s.p.

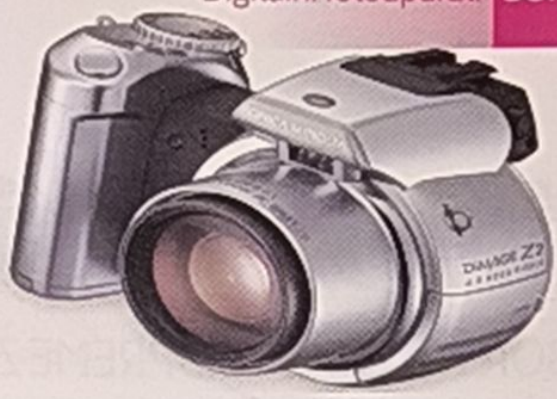
Najvišja kakovost vodilnega proizvajalca pomnilniških kartic!

Vse zaščitene blagovne znamke so v lasti njihovih zakonitih lastnikov

PCFRazsodba

Bodi svetloba! In bila je svetloba.

Kljub začetni zagnanosti smo hitro klonili pred poletjem (beri: bili smo preleni) in se lotili supertesta na bolj lahkoten način. Uredništvo *PCFormata* se je tako odločilo podeliti zlato medaljo Konici Minolti Z2, ki smo jo že zaplenili podjetju, ki nam ga je posodilo (pa nikomur ne povejte). Kodaku smo na podlagi rekla "veliko glasbe za malo denarja" podelili plaketo za dober nakup, Canonovega PowerShota S1 IS pa si je vredno ogledati tudi zaradi stabilizatorja slike. V smeteh za VideoToP-om tokrat ni nobenega predstavnika. **PCF**



Fotoaparati						
	SAMSUNG DIGIMAX U-CA3	**PANASONIC LUMIX DMC-LC50**	**CANON POWERSHOT S1 IS**	**NIKON COOLPIX 3200**	**OLYMPUS MJU 410 DIGITAL**	**KYOCERA FINECAM M410R**
Ločljivost	3,2MP	3,2MP	3,2MP	3,2MP	4MP	4MP
Zoom	3X	3X	10X	3X	3X	10X
Zaslon	1,5-palčni	1,5-palčni	1,5-palčni	1,6-palčni	1,5-palčni	1,5-palčni
Teža (brez baterije in kartice)	119g	162g	370g	140g	156g	295g
Snemanje filma	320 X 240	320 X 240	640 x 480	640 X 480	320 X 240	640 X 480
Pomnilnik	Memory Stick Duo	SD	CompactFlash	14,5 interno, SD	xD	SD
Baterija	Li-ion	2 X AA	4 X AA	2 X AA; 1 X CR-V3	Li-ion	4 X AA
Mere	102 x 53,8 x 31,6mm	87,5 x 64,1 x 35,3mm	111 x 78x 66,1 mm	88x 65x 38mm	99 x 56 x 34mm	107x 73x 40,5mm
Ocena	79%	80%	88%	81%	82%	82%

	PENTAX OPTIO S4I	**KONICA MINOLTA DIMAGE Z2**	**HP PHOTOSMART R707**	**SONY CYBERSHOT DSC-T1**	**CANON POWERSHOT S60**	**KODAK EASY SHARE DX 4530**
Ločljivost	4MP	4MP	5MP	5MP	5MP	5MP
Zoom	3X	10X	3X	3X	3X	3X
Zaslon	1,8-palčni	1,5-palčni	1,5-palčni	2,5-palčni	1,8-palčni	1,8-palčni
Teža (brez baterije in kartice)	120g	305g	180g	180g	300g	210g
Snemanje filma	320 x 240	800 x600	640 x 480	640 x 480	640 x 480	320 x 240
Pomnilnik	10MB interno, SD/MMC	SD/MMC	32MB interno, SD	Memory Stick Duo	CompactFlash	32MB interno, SD/MMC
Baterija	Li-ion	4 X AA	Li-ion	Li-ion	Li-ion	2 X AA
Mere	84x 52x 20mm	110x 78 x 80mm	98 x 60 x 36mm	91 x 60 x 21mm	114x 57x 39mm	111 x 66x 39mm
Ocena	82%	90%	86%	82%	86%	89%

Nakupovalni vodič

NAŠ IZBOR NAJBOLJŠE OPREME ZA VAŠ PC

Najboljši Monitorji

Procesorji in grafične kartice se menjavajo kot po tekočem traku, kvaliteten monitor pa vam bo služil kar nekaj let; pravzaprav je ni stvari, ki bi vašo računalniško izkušnjo naredila bolj prijetno, kot spodoben zaslon.

Monitorji LCD in CRT visokega rezreda

Veliki in kvalitetni zasloni za tiste s konkretnim finančnim zaledjem.

VP191s Ok 220.000 SIT
ViewSonic >> www.viewsonic.com
Če vam denar ne predstavlja ovire, vam priporočamo, da se odločite za ta 19-palčni monitor. Možnosti, ki pritegnejo pozornost, vključujejo tanko obrobo, neskončno nastavljivo ohišje in izvrstno uravnovešene barve. Le povprečno zmogljiv pri igrah.

TL966B Ok 163.000 SIT
Relisys >> www.relisys.co.uk
Naj vas ne zavedejo nizka cena, preprosta oblika in navedeni odzivni čas 25ms. Gre namreč za spodoben monitor, ki bos kos tako kot igram kot multimedijskim nalogam. Žive in jasne barve, le gumbi ne ponujajo veliko funkcij.

SyncMaster TFT213T 304.440 SIT
Samsung >> www.samsung.com
21 palcev nikoli ni bilo poceni, kar velja tudi za ta monitor. Gre pa vsekakor za enega elegantnejših modelov, ki omogoča celo obračanje zaslona za 90 stopinj. Odlikujejo ga žive barve in dober vidni kot. Odzivnost pik je povprečna.

Flatron L2010P 279.900 SIT
LG >> www.lge.com
Verjetno najboljši monitor, ki smo ga kdaj testirali, toda... poglejte no ceno. Ločljivost 1.600 x 1.200, 20-palčna diagonala in izvrstna odzivnost pike naredijo iz njega pravo namizno nepremičnino.

Philips 200P4 284.610 SIT
Philips >> www.philips.com
Ogromen monitor z majhno piko in solidnim odzivnim časom za tako velikost. Vsekakor odlična izbira za vsakogar.

Cenovno dostopni monitorji LCD

Skromni, a zmogljivi monitorji za tiste z bolj plitkim žepom.

SDM-S73 109.990 SIT
Sony >> www.sony.com
Pomanjkanje povezljivosti DVI bi lahko sicer potopilo tole 17-palčno Sonyjevo ladjo. Rešuje pa ga prvovrstna povezava VGA, hkrati pa je tudi najboljši monitor v razredu z odzivnim časom 16ms, ki ga odlikuje tudi najčistejša in sveža slika.

1760NX 137.900 SIT
NEC >> www.nec.com
Sonyjevemu monitorju je tako podoben, da bi lahko šlo za siamska dvojčka; NEC-ov 17-palčni monitor pa je cenejši in morda predstavlja tudi boljši nakup. Dosega skoraj vse najboljše Sonyjeve lastnosti, skupaj s hitrim odzivnim časom 16ms.

Diamond Pro 930SB Ok 97.000 SIT
Mitsubishi >> www.nec-mitsubishi.com
Nimate 150.00 SIT, ki bi jih zapravili za LCD? Ne skrbite, saj Mitsubishi ponuja ta impresivni monitor CRT za razumno ceno. Gre za multimedijski monitor elegantne oblike, a nekoliko nekonsistentnim fokusom pike.

BenQ FP791 147.960 SIT
BenQ >> www.benq.com
Ogromno priključkov, vključno z integrirano TV kartico in zaslonom najvišje kakovosti, odzivnim časom 16ms in izvrstno osvetlitvijo. Škoda le, da je tako neokusne oblike.

170B4 Ok 128.000 SIT
Philips >> www.philips.com
Ta 17-palčni monitor je solidna, dobro zaokrožena naprava, ki ne kaže nobenih prevladujočih slabosti, četudi s konkurenco ne pomete v nobeni kategoriji. Ponuja povezljivost DVI in VGA, je prijetne oblike in relativno poceni.

Najboljše zvočne kartice

Visoko kvaliteten zvok iz vašega PC-ja? Seveda!

PC-ji se lahko danes uspešno kosajo z večino avdio sistemov, kar zadeva kvaliteto zvoka. Če k temu prištejemo še večnamenskost, skoraj nimate več izbire.

Digifire 7.1 FireWire 18.600 SIT
Hercules >> www.hercules.com
Cenovno dostopna kartica s podporo za zvok 7.1 za vse avdiofile se odlikuje z izjemno čistim zvokom. Ne boste si mogli oprostiti, če jo boste uporabljali z nekvalitetnimi MP3-ji.

Audigy 2ZS 29.500 SIT
Creative >> www.creative.com
Ker nima nobenih presenetljivih odlik, ni prva izbira za avdiofile, zato pa je toliko bolj cenovno ugodna. Prava izbira za ljubitelje iger.

Audigy 2ZS Platinum Pro 65.900 SIT
Creative >> www.creative.com
Ta najnovejša izvedba Creativove zmagovalke ima sedaj podporo za zvok 7.1. Nad kvaliteto zvoka smo osupnili.

Terratec DMX 6 Fire 49.900 SIT
Terratec >> www.terratec.com
Ima manj vhodov kot Audigy 2, a se lahko pohvali z izjemno kvaliteto zvoka ter razmerjem med signalom in šumom.

Audigy 2 NX 35.500 SIT
Creative >> www.creative.com
Zahvaljujoč vodilu USB 2.0 ponuja ta zunanja kartica polnih 24 bitov in 7.1 kanalov za veliko ugodnejšo ceno od Xtigyja 2.

Najboljši dlančniki

Pet sanjskih dlančnikov za filme, glasbo... kar koli.

Zahvaljujoč padcu cen pomnilnikov, so danes dlančniki nepremagljivi pripomočki za prenos medijskih datotek. Z našimi testi smo preverili vse njihove lastnosti.

Dell Axim X30i 168.990 SIT
Pred vami je prihodnost žepnih računalnikov. Pri X30 smo si prvič ogledali izvrstni, novi Intelov procesor za dlančnike Xscale, ki z lahkoto prebavi vse, od visoko-kakovostnih filmov do Pocket Quake. Glede na zmogljivost pa je tudi poceni.

HP iPaq PC H4150 103.080 SIT
Z lahkoto najbolj kompakten dlančnik z brezžično povezavo Bluetooth in Wi-fi, debel le 13,5mm in težak 132g.

Palm Zire 72 91.524 SIT
Zire 72 je poln uporabnih dodatkov, od vmesnika Bluetooth do fotoaparata. Odličen zaslon le še dopolnjuje funkcionalnost.

Palm Tungsten T3 123.000 SIT
Najboljši iz Palmove družine, filmsko nastrojeni Tungsten T3, se ponaša z razteglivim ohišjem, ki razkrije ljubek, zdaj še dodaten palec velik zaslon.

AJP MIO Digiwalk558 Ok 143.000 SIT
Ta klon dlančnika morda res ni edinstven, vendar pa močan nabor osnovnih funkcij vključuje tudi režo CF in SD ter integrirana Wi-Fi in Bluetooth. Hja, to bi vas pa že moralo osrečiti.

>> NAŠ IZBOR... Periferne naprave

Logitech MX700 20.500 SIT
Brez dvoma najboljša brezžična miška na tržišču, daleč pred drugimi.

Antec Notebook Cooler Ok 8000 SIT
Ideja hladilnika za notesnike je nekoliko neverjetna – toda presneta stvar deluje.

Microsoft Intellimouse Optical 4.320 SIT
OK, res ni tako vznemirljiva in izgleda ceneno. Toda prisežemo, da zdrži celo večnost.

USB hub Ok 11.000 SIT
Najbolj uporabna periferna naprava v galaksiji, tako v okusih USB 1.1 kot 2.0.

Najboljše poslovne igre

Tolar na tolar, palača...

Čeprav v zvrsti poslovnih simulacij delajo ljudje, ki imajo navado predelovati eno samo igro neštetokrat, pa se občasno tudi tukaj pojavijo pravi biseri. Pred vami je nekaj najbolj sijočih.

The Sims
EA >> www.thesims.com
Pozabite grozna, neskončna nadaljevanja – izvirni *Sims* so bili pristno sveži, nenavadni in zasvojljivi, kar vam lahko povejo milijoni ljudi po svetu.

Dungeon Keeper 2
EA >> www.dungeonkeeper2.com
Raje bi jo pomenovali Sadizem z zgodbo – upravljanje z ljudmi in posli z obilico spopadov, pri čemer vedno igrate kot hudobec.

Startopia
Eidos >> www.eidosinteractive.com
Vsi so jo ljubili, nihče pa je ni kupil. Ta prijetna in prelepa simulacija vesoljske postaje si zaslužil toliko spoštovanja, kot celoten žanr sam.

Sim City 4
EA >> www.maxis.com
Veliko ubitkov kljub težavnosti. Ko boste enkrat ugotovili, kako je potrebno skrbeti za mesto, bodo nagrade ogromne.

Monopoly Tycoon
Infogames/Atari >> www.monopolytycoon.com
Z neusmiljenim, tekmovalnim občutkom za posle dokazuje, da ni nujno, da so vse managerske igre počasne in samotno opravilo.

Najboljše športne igre

Majhni dečki, rolke in vratnice.

Nobenega dvoma ni, da igre, pri katerih so pomembne noge, vladajo v športnem kokošnjaku. Bolj kot druge igre so podvržene neskončnim franšizam.

Pro Evolution Soccer 3
Konami >> www.konami-europe.com/pes3
PES3, veliki uzurpator in Ubijalec kraljev je pokazal *FIFI*, kaj natančno počne narobe, zaradi česar je naš absolutni favorit.

Championship Manager 01/04
Eidos >> www.eidosinteractive.com
Zdaj z neverjetnimi PREMIKAJOČIMI SE PIKAMI! Oprostite... Vendar se res strinjamo s tem, da je *Champ Man* najboljša športna simulacija vseh časov.

Tiger Woods PGA 2003
EA >> www.easports.com
Mnenja o tem, kateri *Tiger* je najboljši *Tiger*, se še vedno krešejo, toda lanskoletna igra je do danes v *PCF* dobila največjo oceno.

NHL 2002
EA >> www.easports.com
Spet gre za čisto osebno odločitev o tem, katera letnica vam je najbolje všeč, nam so pač bili všeč hecni počani posnetki v 2002.

Tony Hawks Pro Skater 3
Activision >> www.neversoft.com/th3
THPS4 je zanemaril PC, znaka o petem nadaljevanju pa še zmeraj ni, vendar nas je tretji rolkarski opus tako neverjetno zasvojil.

Najboljši grafični čipi

Gledanje filmov in poslušanje glasbe na vašem računalniku je že fino, a mi PC vseeno raje zlorabljamo za igranje iger, zato menimo, da je grafična kartica daleč najpomembnejši kos opreme.

Testiranje grafičnih kartic je bilo svoj čas enostavno početje, saj je bilo treba pognati le nekaj znanih programov za preizkušanje zmogljivosti. Časi pa so se spremenili. Danes se proizvajalci grafičnih kartic poslužujejo prav Machiavellističnih prijemov, saj optimizirajo gonilnike za določene igre in programe za preizkušanje zmogljivosti. Rezultati tovrstnih testov torej preprosto ne dajo več prave slike. Pri *PCF* vsako kartico temeljito preizkusimo tako z različnimi testnimi programi, kot tudi s čisto subjektivnega vidika, tako da si ogledamo kvaliteto tekstur in zmogljivosti na različnih področjih, nato pa vam predstavimo našo sodbo o tem, kar je najpomembnejše: kako se kartica obnese med dejansko uporabo.

Radeon X800 XT Ok 140.000 SIT
ATI >> www.ati.com
Težko je verjeti očem, toda Radeon X800XT je dejansko hitrejši od osupljive GeForce 6800 Ultra. S 16 cevovodi in visoko frekvenco jedra pri 520MHz bo X800XT kos vsaki trenutno dostopni igri.

GeForce 6800 Ultra Ok 140.000 SIT
NVIDIA >> www.nvidia.com
Pri nVidini zadnji drobilki pikslov, ki jo na papirju odlikujejo ene najbolj impresivnih specifikacij, je težko najti kakšno pomanjkljivost: 16 cevovodov, šest verteks enot in 600 milijonov poligonov v sekundi. Krasno.

Radeon 9800 Pro Ok 54.000 SIT
ATI >> www.ati.com
V tednih pred predstavitvijo novega R420 so cene ATI-jevih najboljših grafičnih procesorjev s podporo DirectX 9 znatno padle. Ta trenutek ponujajo kartice s tem čipom odlično razmerje med zmogljivostjo in ceno..

GeForce 6800GT Ok 108.000 SIT
NVIDIA >> www.nvidia.com
6800 Ultra je za las izgubila boj z ATI-jevim ubijalcem X800XT, ravnotežje pa je spet vzpostavljeno pri tej cenovno ugodnejši kartici. 6800GT je preprosto preveč zmogljiva za X800 Pro. Resnično mogočen kos opreme.

Radeon 9800 Ok 44.000 SIT
ATI >> www.ati.com
Cena teh kartic je danes tako nizka, da smo jo že skoraj spregledali. Frekvence jedra so iste kot pri Radeonu 9700 Pro, za to ceno pa vsekakor ne boste dobili boljše grafične kartice.

Geforce FX5900 XT Ok 47.000 SIT
NVIDIA >> www.nvidia.com
Zašpehan grafični procesor za drobiž? Take izdelke imamo najraje. Kartice s tem čipom so bile najboljša izbira za vse, ki so čakali, da se Radeoni 9800 pocenijo na neko razumno ceno.

Radeon X800 Pro Ok 108.000 SIT
ATI >> www.ati.com
Rdeči tabor je vajen na zmage, vendar se tale okrnjeni R420 ne more primerjati z ostrim tekmecem nVidia GeForce 6800GT. Dober grafični čip, a ne dovolj dober.

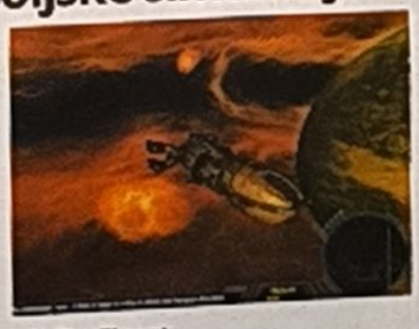
GeForce 6800 Ok 79.000 SIT
NVIDIA >> www.nvidia.com
Tale osnovna 6800 ni niti približno tako okusna kot polnokrvni primerek njene sestre Ultra, zahvaljujoč nižjim frekvencam jedra in manjšemu številu cevovodov. Nizka frekvenca 700 MHz ubije zmogljivost pri višjih ločljivostih.

Radeon 9600 XT Ok 38.000 SIT
ATI >> www.ati.com
Solidna kartica srednjega razreda, ki jo je mogoče na račun ATI-jeve napredne proizvodne tehnologije tudi prav fino naviti. Ima pa le štiri cevovode, kar je pol manj, kot jih ima 9800 Pro.

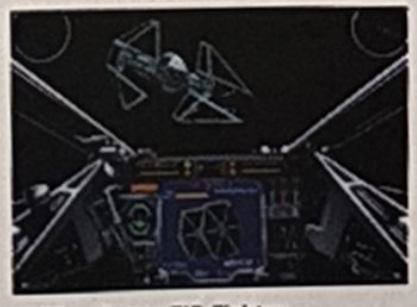
GeForce FX5700 Ultra Ok 47.000 SIT
NVIDIA >> www.nvidia.com
Dobrodošla vrnitev po neimpresivnem GeForcu FX5600. V večini testov se lahko kosa z Radeonom 9600XT, v nekaterih pa ga celo prekosi, v ceni pa se z njim ne more kosati.

>> NAŠ IZBOR... Vesoljske simulacije

Freelancer
OK, res je blaga oblika vesoljske simulacije, vendar je *Freelancer* zaradi tega tudi najbolj primerna vstopna točka v zasičen žanr. Bolj kot za rudarjenje ji igre za igranje vlog in spopade, in nam je to čisto prav.



X2: The Threat
Ta vesoljska simulacija, nepovezana z *X-Men*, se tako razlikuje od Freelancerja kot je to sploh mogoče – vesolje je velikansko in odprto (tako, da vas bo včasih zbegalo), izbira načinov igre pa je naravnost epska.



X-Wing Versus TIE-Fighter
Izvirni *TIE Fighter* je najboljši v seriji, vendar je tudi najsodobnejši del primerno začetno mesto. Do škrg nabita s pristnim občutkom Star Wars in dodelanim, globoko izzivalnim bojevanjem v vesolju.

Freespace 2
Tale sodi v čase, ko je 3D grafika pričela postajati resnično vznemirljiva. Res se konča malce prehitro, vendar pa nikoli nismo trdili, da se upiramo nekaj ur nesmiselnega streljanja po najtemnejših kotičkih vesolja.

Kompleks predstavlja obliko več misij znotraj majhnega področja.

Svet se vrti okoli Eve...

Bo novi dodatek *Shiva* na svet spravil prerojeno igro *Eve*?

ZGORAJ Novi taktični pregled bo uporaben za komandirja flote, ki bo lažje koordiniral bitke in rudarjenje.

DESNO Komandnim stolpom bomo lahko dodajali nove module, ki bodo izboljšali obrambo, razvoj in pridobivanje mineralov.

SKRAJNO DESNO Videli bomo nekaj novih plovil, med njimi sta tudi antilovski uničevalec in to čudnočudno plovilo.

Dodatki imajo burno preteklost, vsaj kar zadeva igre MMO, saj večkrat v njih pride do izgube prednosti, ki so jih uživali prejšnji uporabniki, v igri pa se pojavljajo nova področja, ki jih je potrebno raziskati in še kaj. Vsaj slednje je dobro. Če imamo srečo, so nova področja zabavna, vendar ne toliko pomembna, če nas udarijo po zabavi, pa so ta področja takšna, da iz glavnih področij vase posrkajo večino igralcev in k temu dodajo še nepoštene kazni, kot bi šlo za nepravično sojenje na neki vaški tekmi dveh gasilskih društev v nogometu.

Shiva je v hindujski mitologiji velik uničevalec, obenem pa tudi odrešenik v tistem pozitivnem smislu odpravljanja starih navad. Dodatek *Shiva* je nagnjen k temu, da bi pretresel celoten način delovanja igre *Eve*, namesto da bi pač dodal nekaj novih področij. In še dobro, da za to ni potrebno plačati.

> **IGRALCI BODO VSTOPALI V TEMNICE IN SE POMIKALI PO NJIH S POMOČJO IZPOLNJEVANJA RAZLIČNIH NALOG**

Tukaj bodo velike, večnadstropne igralske arene, imenovane Complex, kjer bodo igralci vstopali v temnice in se pomikali po njih s pomočjo izpolnjevanja različnih nalog. Naokrog po vesolju bo medtem na vas čakalo več kot 200 novih tipov računalniško vodenih likov, skupaj z novimi predmeti in viri, kot tudi povsem novimi misijami za vse navdušence. Igralcem bo končno dovoljeno lastninjenje posameznih struktur ali zgradb v igri, kar bo igro *Eve* iz trgovske igre spremenilo v igro osvajanja in hudobnih spletk. Korporacije bodo lahko gradile velikanske vesoljske postaje v bližini z minerali bogatih lun in z različnimi moduli potem spreminjale te postaje znotraj meja zalog energije in obrambnih ščitov. Korporacije bodo prav tako doživele nekaj sprememb, tako da jih boste lahko povsem na novo spreminjali, povečana bo stopnja varnosti, dodanih pa bo na stotine novih pravil, popravkov in položajev. Pričakujemo lahko nov vmesnik za komandirja vesoljske flote in spet več sto drugih zategov umetne inteligence v tisto pravo stran, ki naj bi pripomogla k še boljši igralnosti.

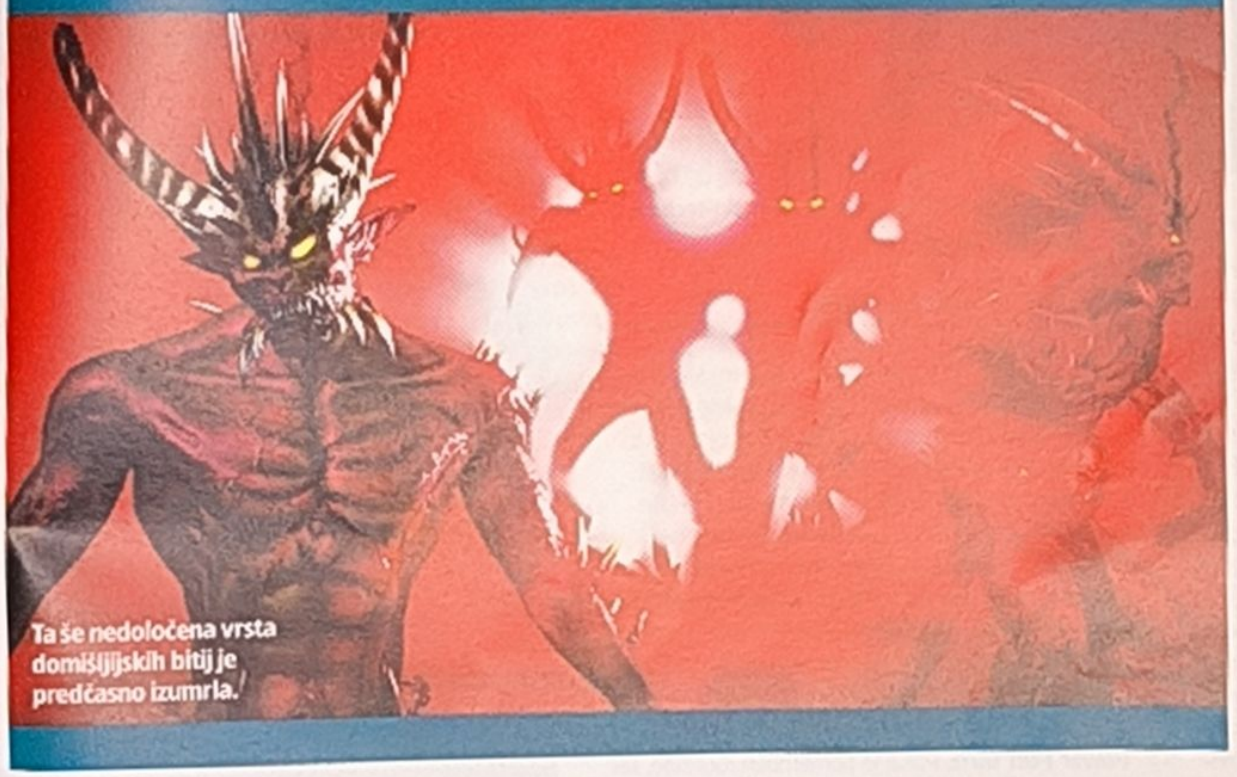
In na koncu naj omenimo, da bo koda HTML za brskalnik kmalu nadgrajena, tako da vsem igralcem, ki svoje delovne ure uporabljate za brskanje po spletu znotraj *Eve*, igre ne bo potrebno več zapustiti. Ustvarja se nova rasa.

www.eve.is/features/shiva/

WARHAMMER OFFLINE

To igro MMORPG so pravkar ustekleničili. Kdo je ubil *Warhammerja* in zakaj?

Mogoče mi sami nosimo v sebi nek čuden dar smrti. Niti en teden ni minil od dneva, ko smo klepetali z razvijalcem Climax pri Games Workshop in narahlo povohljali o tem, kako jim gre pri razvijanju igre *Warhammer Online*, masivnega projekta, ki bi ponesel navdušenje v domišljijski svet Warhammer, ko so nenadoma ptičke na veji počivkale o tem, kako se projekt ukinja. Nekaj dni kasneje se je to tudi zgodilo in javnosti je bila predstavljena novica, da je projekt podlegel bolečinam razvoja. Pri Games Workshop so ga zavrgli kot vroč krompir, zaprli svoje pisarne v Nottinghamu in pustili impresiven grafični pogon nove generacije, da lebdi nekje sredi razvoja. Vse, kar smo do sedaj videli, je namigovalo na to, da bo igra res odlična in sveža, vseeno pa je podjetje izjavilo, da tako ambicioznega projekta ne želi več financirati. "Stroški tega, da bi igro pripeljali na prodajne police, so daleč presegli vse, kar je kateri koli od naših partnerjev pričakoval in odločili smo se, da ne bomo nadaljevali," je pojasnil razvijalec Climax. "Tovrstne igre so povsem drugačne od običajnih iger in stroški za postavitev strežnikov, širokopasovne povezave in podpore kupcem ter igralcem so ogromni." Na srečo njihov trud ni bil povsem zaman. "Trenutno raziskujemo možnost, kako bi v projekt vpeljali novega partnerja, ki bi nam pomagal pri vsem tem. Nekoga, ki ima veliko izkušenj z igrami tipa MMO in ki bi že imel nekaj infrastrukture, saj bi to pripomoglo k zmanjšanju poslovnega rizika in stroškov." Težko je verjeti, da bo potem igra ohranila blagovno znamko Warhammer, vendar tega nihče ne more trditi. Če ste zanesljiv in zainteresiran založnik iger, se jim le oglasite... Da...



Ta še nedoločena vrsta domišljijskih bitij je predčasno izumrla.

Far Cry v Ljubljani

Big Bang in VideoToP sta združila moči in organizirala LAN tekmovanje, kot se šika.

24. junija (ja, letošnjega leta, preden odprete usta in vprašate) se je na zadnji dan šole v Big Bang Mega v BTC-ju v Ljubljani zgodilo velikansko tekmovanje v pri nas grozljivo popularni igri *Far Cry*. To je bil lep dokaz, da se igra odlično obnese tudi v načinu za več igralcev. Tekmovanje sta v navezi organizirali podjetji Big Bang in VideoToP. Slava jima, saj tovrstnih tekmovanj pri nas hudo primanjkuje in je vsaka takšna akcija vredna toliko več. Organizacija je bila na nivoju, ki pritiče podjetjema, nagrade vredne kletvic poražencev, število udeležencev pa tudi ni bilo majhno, kar dokazujejo spodnje slike. Kiber-bojevniki so pokazali zavidljivo stopnjo znanja in kdor je zamudil njihovo sejanje panike med malenkost manj izkušenimi, je kriv sam. V njegovo dobro upamo, da bo nova priložnost prišla kmalu. Tokrat morda v *Doom 3*?

www.bigbang.si

LJUDJE, KI IGRAJO IGRE

Spoznajte Cariana Foleya (aka "forgotten"), ki je odgovoren za delovanje spletne igralske skupnosti **www.icecentral.com**.

Kaj predstavlja icecentral.com in kdaj ste pričeli s tem projektom?
Predstavlja spletno igralsko skupnost, ustanovljena pa je bila septembra leta 2003.

Kaj se tam dogaja?
V bistvu gre za to, da bi naredili igranje iger na spletu kar se da zabavno brez uporabe goljufij in ostalih nevšečnosti, ki jih na strežnikih pogostokrat vidimo. Z našimi uporabniki se večkrat sestajamo in zaupajo nam, da jim ne bomo pokvarili igralske izkušnje.

Kaj v vašem žargonu pomeni beseda "gather" (zbiranje)?
"Gather" v osnovi zajema strežnik, ki je zaščiten z geslom, dostop pa je dovoljen samo uporabnikom icecentral.com. Najbolj pogosto se med sabo povežemo tudi s programsko opremo za glasovno komunikacijo, kar posledično privede do resnega in zabavnega igranja.

Kako zadevo financirate?
Icecentral.com podpirajo sami člani. Nobeno od komercialnih podjetij ne pritiska na nas. Redne donacije pomenijo stabilne in stalne strežnike. Donacije niso obvezne, vseeno pa je veliko ljudi, ki radi pomagajo pri vsem skupaj.

Torej gre za klan, pleme?
Ne, razlika je očitna. Nismo osredotočeni na samo eno igro, ampak se obračamo tako kot želijo naši uporabniki. Za članstvo ni potrebna nobena izjemna sposobnost ali privrženost. Le ob koncu dneva je potrebno malo uživati v igranju.

Katere igre igrate?
Ta trenutek smo osredotočeni na igranje modifikacije igre *BF1942* imenovane *Desert Combat*, ter na *UT2k4* in *Call of Duty*.

So vaši strežniki javni?
Seveda, razen, kadar jih uporabljajo člani našega portala v svoje namene. V posebnih vojnih conah na www.icecentral.com pa lahko naše uporabnike srečujete skorajda ves dan.

Kakšni so vaši načrti za prihodnost?
Povečati se v vseh pogledih. Ekspanzija. Z našo rastjo se bo povečala tudi stopnja možnosti in razpon iger, ki jih bomo pokrivali, imeli bomo boljše strežnike in več jih bo, predvidena pa je tudi podpora igram, ki so že zelo blizu izidu, kot je na primer *Half-Life 2*.

Kje vas lahko najdemo?
Na spletu: www.icecentral.com
Na IRC-ju: #icecentral na irc.quakenet.org

www.icecentral.com: naj bo igranje zgolj uživanje. Ahhhhh.

Plemenska scena

Mesečni skropucalski plagiat online prigod slovenskih klanov.

Tema meseca: Na sceni je vroče bolj kot je vroče poletje.

(SLOfaca) evropski prvak

Jasno, druge divizije, kaj pa. A kljub vsemu je fantom uspelo v finalu suvereno opraviti s klanom **Gli Ultimi Guerrieri**, čigar ime nam jasno nakaže, da gre za pleme Lahkov iz sosednje Italije, ki tako kot naši fantje igrajo *Urban Terror* za prestiž, ne nagrade. V pokalu, ki je potekal na portalu **ClanBase** in je nosil žlahtno ime **GS.net 2 vs 2 CUP**, so to sezono igrali igralci 'miKEy, BullDog, An+!, bl4z in j3rmy, vsega skupaj pa so face izgubile zgolj eno tekmo v predtekmovanju. (An+! si prav ta trenutek puli lase, saj je za zmago v polfinalu obljubil enega, za zmago v finalu pa dva zaboja Heinekena, ki jih bodo člani plemena spili na pikniku predvidoma konec julija ali v začetku avgusta). Čestitkam se lahko pridružite na njihovi spletni strani **www.slofaca.net**, kjer pa se lahko med drugim sprehodite tudi po kateri izmed mnogih galerij slik. Fantje bodo v prihodnosti tudi zaprli nekatere neaktivne sekcije in ustvarili novo sekcijo klana v igri *Doom 3*, v katero pa že zdaj vabijo vse igralce, ki so nekoč sloveli po tem, da so dobri igralci *Quaka*, borbe za določeno sponzorsko pomoč tem igralcem pa pravkar potekajo na vseh možnih nivojih.

nest.2004

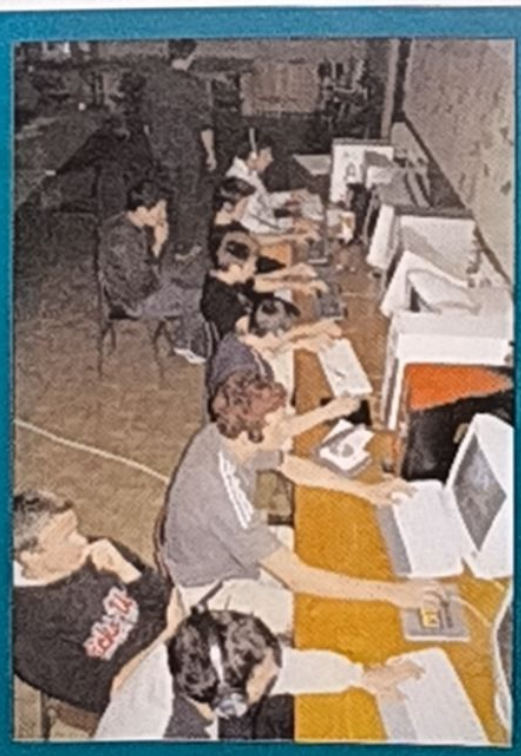
Zgodil se je tudi LAN Party, ki ga pripravljajo fantje iz Slo-Techa in vsaj v organizacijskem smislu predstavlja vrh slovenskih LAN-ov. Poleg turnirjev v celi kopici najpopularnejših online iger je obiskovalce čakalo kar nekaj presenečenj. Kot so organizatorji obljubljali, je bil tokrat poudarek na spoznavanju trenutno aktualnih tehnologij in izobraževanju. Pripravljenih je bilo kar nekaj predavanj na to temo, obiskovalci pa so se lahko po ponočevanju zleknili v spalnih vrečah v športni dvorani v Sečovljah. Za 2.500 slovenskih tolarjev torej ugodja in aktivnosti kolikor si želite. Pošteno. **www.slo-tech.com/ostalo/nest2004/**.

Q3A UrT CTF Sun Cup 2004

Pa smo spet še enkrat pri najbolj aktivnem slovenskem plemenu (SLOfaca), ki ne miruje in komaj fantje končajo z igranjem enega pokala, že se prijavijo na naslednje tekmovanje, da bi tudi njim enkrat uspel kak velik premet po sceni, čeprav vsaj v igri *Urban Terror* ne kaže upati na sponzorsko pomoč. Na **ClanBase** trenutno divja poletni pokal, imenovan **Q3A UrT CTF Sun Cup 2004**, kjer zaenkrat pleme nadvse uspešno tekmuje, saj je pred kratkim v (po mnenju mnogih) najtežji skupini prve divizije premagalo, še ne dolgo tega in še vedno po mnenju mnogih najuspešnejši klan *Urban Terror* na sceni, švedski **Power Puff Giriz**. Pokal je pomemben tudi zato, ker ga med drugim sponzorirata društvo **Si.faca** in prodajalna profesionalne igričarske opreme **Q-shop**, kar je pogumna poteza, glede na to, da fantje zaenkrat ne pričakujejo kakšnega povračila za njihov trud. Pa kdaj drugič, a ne?
www.clanbase.com/news_league.php?lid=1512

Lan party v Šentjanžu na Dolenjskem

Pred dobrim mesecem se je pripetil, in do danes smo o njem slišali marsikaj dobrega. Petintrideset igralcev se je prišlo pomerit v igranju igre *Call of Duty* v načinu 3 vs 3 Team Deathmatch, na žalost pa so organizatorji potarnali nad kar nekaj težavami, saj zaradi nerazpoznavnosti niso bili deležni zadostne sponzorske podpore. Kljub vsemu je organizatorjem skupaj s podjetjem Unistar uspelo izpeljati zadevo, pohvale in visoke ocene pa so bili deležni tudi na spletnem portalu Slo-LanParty, kjer lahko preberete tudi daljše poročilo o dogodku **www.slo-lanparty.com/articles/ ?article_ID=120**.



ODPRTA SLOVENSKA LIGA COD NA CLANBASE

Medtem ko CoD S&D Slovenian Tournament na ClanBase drvi k drugemu delu tekmovanja, na katerega so se zaenkrat uvrstili skorajda vsi klani, za katere je bilo to pričakovati, so si igralci izborili na portalu tudi svojo ligo in lestvico, kjer se lahko sedaj vsi registrirani slovenski klani pomerijo med sabo za prestiž prvega mesta ali se pač jezijo zaradi izgube točk in padca pod nivo mišljenja in svojih sposobnosti. Prijavite se torej, če si vaš klan želi nekaj tekmovalnosti in pokažite vsem, iz kakšnega testa ste. Sprejeto?

Discharged in Doom 3 "bosta gold"?

Tako je. Spletni portal **Discharged** je na svojem forumu odprl prostor, namenjen igri *Doom 3*. In ker govorice o že skorajda končani prenovi portala nočejo potihniti, se sprašujemo, koliko uporabnikov bodo gospodje znali pritegniti. Z veseljem bomo naslednji mesec poročali o veselem dogodku, ker pa gre za projekt, ki na slovenski sceni veliko obeta, je prav, da jim damo še malo časa in prostora, da vse uredijo kot se šika, tako grafično kot funkcionalno. Datum torej še ni znan, sumimo pa, da se bo to zgodilo (kot smo omenili že prejšnji mesec) enkrat v začetku avgusta. **www.discharged.org**

dvd kotiček

Filmi na poti v vaš predvajalnik.

School Of Rock

Regija 2 Paramount

V sake toliko časa izide film, ki na prvi pogled nima nobene pravice, da bi bil tako popolnoma očarljiv, preprost in huronsko zabaven. *School of Rock*, ljubezensko pismo rock glasbi in ideji, da se ljudje ne bi nikoli smeli odpovedati svojim sanjam, je namreč sapica najbolj svežega zraka, kar so jo doživele ameriške komedije v zadnjih letih.

Če ste videli *High Fidelity*, se verjetno spominjate Jacka Blacka kot z glasbo obsedenega uslužbenca Barryja, v *Shallow Hal* je igral tipa, ki se je brezupno zatrapal v Gwyneth Paltrow, morda pa ga poznate tudi kot pevca parodične rock zasedbe Tenacious D. Tokrat se nam predstavi v vlogi Deweya Finna, neuspešnega glasbenika, ki v življenju nima drugega cilja, kot da bi postal rock zvezdnik. Ko ga zaradi 20-minutnih kitarskih solaž in skakanja z odra na neobstoječe občinstvo vržejo iz lastne skupine, se obupan odloči za prevaro, s katero naj bi na hitro zaslužil nekaj denarja – prevzame identiteto svojega sostanovalca in kot nadomestni učitelj prične učiti na prestižni osnovni šoli. Seveda pa Dewey o poučevanju ne ve milo rečeno ničesar, njegovo poznavanje literarnih klasikov pa sega od AC/DC do Black Sabbath. Ko pa svoje učence sliši igrati med uro glasbe, njihove klasične partiture zamenja z The Doors in spremeni učilnico v – hja, poglejte naslov...

Nekomplicirana komedija je ultimativni projekt komičnega genija Jacka Blacka, ki se ne pretvarja, da bo v kakršnemkoli pogledu spremenil naša življenja, kljub njegovi predvidljivosti, pa se ob njem ne boste dolgočasili niti za sekundo. Let's rock!!!

Ocena
Film ●●●●○
Disk ●●●●○

Rules of Attraction

Regija 2 Warner Home Video

Filmska adaptacija istoimenskega romana Breta Ellisa (*American Psycho*) vas popelje na manično turnejo po hedonističnem, sadističnem in ekscesnem svetu ameriških študentov, v katerem alkohol, kokain, priložnostna posilstva, "kolateralna škoda" in ritualna poniževanja konstituirajo popolno farso izobraževalnega sistema v Veliki demokraciji.

Kalejdoskopska pripoved o smrti ljubezni in krizi identitete je boleče nazorna in neusmiljena, ponuja veliko več kot prazni faktor šoka, hkrati pa se izogne tudi pastem lahkotnih, naivnih najstniških komedij tipa *Animal House*. Ljubitelji *Less Then Zero* in *American Psycho* bodo ob pretresljivem portretu ameriške kulture nedvomno uživali, vsi tisti, ki si želite pravljice, pa zbežite... daleč, daleč in še malce dlje stran.

Ocena
Film ●●●●○
Disk ●●○○○

Dogville

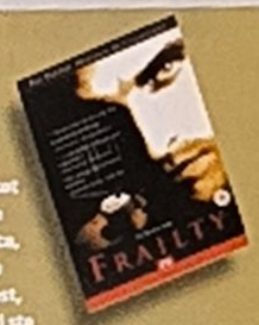
Regija 2 Mgm Home Ent. (Europe) Ltd.

Kontroverzen, inteligenten in drzen filmski eksperiment danskega vizionarja Larsa von Trierja je razdelil in šokiral občinstvo po vsem svetu. V majhno, obubožano ameriško mestece Dogville se na begu pred gangsterji zateče lepa begunka Grace (izvrstna Nicole Kidman), ki v zameno za zatočišče ponudi, da bo za prebivalce mesta opravljala določena dela. Toda Dogville kaj kmalu pokaže svoj pravi obraz.

Brutalno čustvena drama, postavljena na minimalistično odrsko prizorišče, je nedvomno filmska mojstrovina, vredna ogleda zaradi briljantne režije, izvrstne igralske zasedbe in ganljivega, provokativnega scenarija. Vendar pa tako kot vse, česar se loti von Trier, ni za vse okuse. Posvarili smo vas.

Ocena
Film ●●●●●
Disk ●●●●○

Frailty Regija 2



Oče družine Malks (Bill Paxton) nekega dne doživi vizijo, v kateri mu bog naloži, naj reši svet pred "demoni", ki so zakrinkani kot navadni meščani. Čez noč se spremeni v serijskega morilca, starejši sin Fenton pa prične dvomiti v njegovo prištevnost, a ga ne more zaustaviti (in vi ste mislili, da je vaša družina disfunkcionalna). Nenavadna gotska srhljivka sicer ne bo redefinirala celotnega žanra, zato pa vam bo postregla s peklenskim preobratom, vrednim samega mojstra Stephena Kinga (ko ima dober dan).

●●●●○

Saving Grace Regija 2

Očarljiva angleška komedija po vzoru *The Full Monty* in *Waking Ned*, v kateri se Grace (Brenda Blethyn), prijetna gospa srednjih let, po smrti svojega moža znajde v finančni stiski in se nauči, da se kriminal pravzaprav še kako splača. Svoj rastlinjak spremeni v pravo malo plantažo marihuane in tako po besedah njenega soseda nadaljuje "ponosno lokalno tradicijo popolnega prezira do zakona". Skratka, recite "da"...

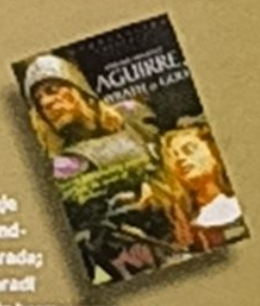
●●●●●

American Pie: Wedding Regija 2

Tretji, in upamo, da tudi zadnji film, utrujene franšize se jecljajoče opoteka skozi že videne serije neokusnih in neotesanih skečev, ki jih boste prepoznali, še preden bodo sploh prišli na vrsto. Ja, pita sploh ni več tako sveža in ob ugrizu vanjo boste kaj hitro začutili zvijanje v želodcu, toda – smejali se boste vseeno. V primeru, da zgodba koga dejansko zanima, pa naj bežno ošine naslov, ki pove pravzaprav vse.

●●○○○

Aguirre, Der zorn Gottes Regija 2

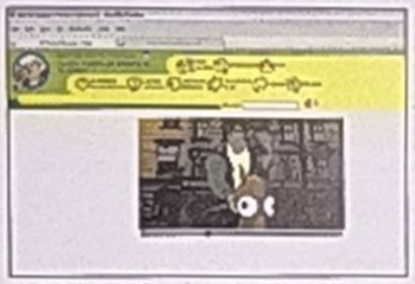


V 16. stoletju se skupina španskih konkvistadorjev, ki jih vodi Aguirre "Bes božji" (demonični Klaus Kinski), odpravi na potovanje po Amazonki v iskanju legendarnega zlatega mesta El Dorada; njihova ekspedicija pa se zaradi Aguirrejeve megalomanije in brezmejnega imperializma zlagoma spremeni v potovanje smrti. Varljivo preprost, hipnotični žepni ep režiserja Wernerja Herzoga o človeškem spustu v popolno norost sodi v enega resnično velikih trenutkov svetovne kinematografije, ki ga ne boste mogli pozabiti še dolgo po ogledu.

●●●●●

Najboljše s spleta

To sicer ni splošno znano, a svetovni splet vsebuje celo takšne spletne strani, ki niso niti najmanj pornografske. Tokrat smo se sprehodili po suhih sanjah spleta..



Nekdaj metafora za izkoriščane Slovence, danes sredstvo za zlorabo tehnologije.

VLADNI PORTAL ZA OTROKE IN MLADINO

Na spletu http://zaotroke.gov.si/upv/otrocislo.nsf

Debilizem MESECA

Skrivnostna so pota vladna, smo rekli, ko smo vrgli oko na to spletno skropucalo. Odmislimo zaenkrat dejstvo, da je sam vladni portal za otroke in mladino v tem trenutku manj uporabljan kot nemška koncentracijska taborišča in da je na forumu točno nič tem, in se posvetimo tej video stvaritvi, ki smo jo našli na portalu.

Ta video bi najbolj natančno opisali kot nesramno zlorabo enega največjih biserov slovenske literature in prav neumno zapravljanje časa, virov in tehnologije. Po večkratnem ogledu videa in dolgotrajnem mozganju nam ni uspelo ugotoviti, čemu služi in kaj je avtor (kdor koli že je) želel z njim povedati. Prav zato upamo, da je kdo od vas dovolj inteligenten in pronicljiv, da nas bo odrešil nečloveških muk, ki jih trpimo ob sami misli, da se je kaj takega znašlo na domnevno uradni vladni strani.

Risanka MESECA

Vemo, da je stara, je pa še vedno noro smešna.

KENYA

Na spletu www.weebls-stuff.com/toons/29/

Ne, sploh nas ne zanima, da ta stran obstaja že sto let, ker je še vedno ena najbolj smešnih stvari, kar smo jih kdaj videli, od vseh začetkov spremljanja dogajanja na spletu. Weebls Stuff je glavni krivec za tisto grozoto BADGER, BADGER, BADGER, ki bi bila neodpustljiva, če ne bi bilo animacije Kenya. "Got lions and tigers, only in Kenya."

Ne, sploh nas ne zanima, da v Keniji ni tigrov. Kenija se tudi ne more polulati na Norveško, pa se nihče ne bo obesil na to. Če lahko gledate smrtno resni izraz na tigrovem obrazu in leva, ki poskuša pojesti žirafino nogo, ne da bi pri se pri tem režali kot da so vas pravkar pripeljali iz mentalne institucije, po našem strokovnem mnenju niste več živi, še manj pa si zaslužite svež par spodnjic.

A VENTRILOQUIST WEDDING

Na spletu www.ventriloquists.net/ventriloquistwedding.htm

Nič nas ne gane bolj kot prelepa, romantična poroka. In ni je bolj romantične poroke kot je taka, pri kateri si bodoča zakonca prisežeta

Bizarnost MESECA

Saj veste, kaj pravijo: lastnik vedno izgleda kot njegova/njena lutka...

avtorska patrulja

PCFormat si nadene modro čelado in si pobliže ogleda vojno proti izmenjavi datotek.

Šest Dancev in en Nemec niso vstopili v dvorano. Če bi kateri koli od primerov pred novim evropskim sodiščem dosegel sodnika, bi vam lahko šalo povedali do konca.

Do zdaj smo si lahko ogledali že precej nenavadno ritualnih tožb zoper ameriške najstnike, ki jih je sprožila RIAA. Tokrat pa je vojna prekoračila oceane in začela se je invazija naše celine. International Federation of Phonographic Industries (IFPI) se poskuša kosati z RIAA po količini istočasno vloženih tožb zoper čim večje število posameznikov, da bi ustrahovala skupnost, ki si izmenjuje datoteke v prav vsaki državi. Na Danskem v času tega pisanja teče kar 88 primerov, v 23 primerih so v fazi pogajanja, 17 obtožencev pa se je že izvensodno pogodilo za kazni tudi po več tisoč evrov. Posameznik v Nemčiji je bil primoran po takšni izvensodni poravnavi plačati kar 8.000 evrov kazni (skoraj 2 milijona tolarjev).

> **IZMENJAVA DATOTEK NE POJENJA... VELIKO LJUDI PREPROSTO IZKLOPI MOŽNOST ZA IZMENJAVO**

INTER-EVROPA

Prva, ki je zaključila prvi val teh napadov, je bila Italija, kjer so 30 posameznikov obsodili za kršitev avtorskih pravic, Francija, Švedska in Velika Britanija pa so napovedale, da bodo "po potrebi" sodelovale.

V izjavi za javnost je predsednik IFPI Jay Berman povedal: "Glede na rezultate poizvedb in pravnih akcij na Danskem, v Nemčiji in Italiji, lahko potrdimo, da bomo v bližnji prihodnosti izvedli še več takšnih akcij v drugih evropskih državah. Ljudem po vsem svetu moramo pokazati, da je izmenjava avtorsko zaščitene glasbe nelegalna in da škodi celotnemu glasbenemu sektorju, da ta izmenjava ni anonimna in da ima pravne posledice."

In kakšne so te pravne posledice? Zakaj ti primeri sploh ne pridejo pred sodnike? Najljubši odvetnik PCFormata, Fred von Lohmann (iz Electronic Frontier Foundation, www.eff.org – PCF 26), je spregovoril o tem najnovejšem valu pravdanja: "V teh primerih se vsi pogodijo, ker bi obramba na sodišču stala neprimerno več kot stroški poravnave. Posamezni obtoženci se sedaj ne soočajo le z možnostjo, da bi morali plačati kazen za vsako skladbo, ki so jo dali na voljo za izmenjavo (ne glede na to, če je ta izmenjava dejansko škodila založniku), temveč tudi z visokimi stroški odvetnikov."

Pa je to uspešno? Fred von Lohmann meni, da ni. "Nič ne kaže, da bi izmenjava datotek kakor koli pojenjala, kljub vloženim tožbam. Veliko ljudi preprosto izključi možnost izmenjave lastnih datotek in to prepusti uporabnikom v drugih državah. Ogromno uporabnikov je tudi presedlalo na druge sisteme P2P, da bi zmanjšali že tako majhne možnosti, da bi jih kdo tožil. Če povemo na kratko: ta kampanja s pravdanjem je preprosto neučinkovita."

večno zvestobo z desno roko zatlačeno v rit ponesrečene lutke z zlomljeno faco.

Eyvonne Carter, v družbi "Twyle", se je poročila z Valentinom Voxom in njegovim... eee... prijateljem "Jeorgorm". In kdo bi bil boljši za poročno pričo, kot ponesrečen poskus obujanja govorjenja iz trebuha, Ron Lucas? (Namig: odgovor je "kdor koli"). In prav neumno bi bilo, če družica ne bi bila Mallory Lewis z lutko Lamp Chop (pa ste mislili, da je ta posebna in unikatna veščina mrtva). Prepričani smo, da sta zakonca prav srečna skupaj, a vas prosimo, da nas ne silite, da še naprej razmišljamo o njiju.

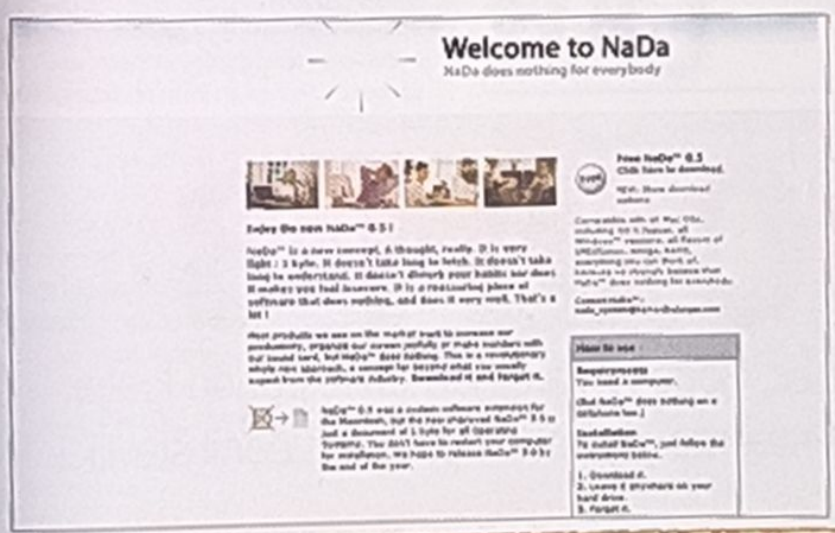
FREE NADA(TM) 0.5
Na spletu www.bernardbelanger.com/computing/NaDa/

Program MESECA

Tako zaposleni smo, da nimamo več časa za čisto nič. Spisati in postaviti moramo revijo, domov odnesti strojno opremo za "testiranje" in predale našega urednika napolniti z umetnimi pasjimi iztrebki. Kako lahko v tako poln urnik stlačimo še "popolnoma nič"?

A počakajte, kaj je to? *NaDa* ™ *0.5*! Snemite jo z zgoraj navedene spletne strani in ta, le 1 bajt velika aplikacija bo takoj pričela delati. Izvirna različica 0.9 je bila razvita samo za Mac OS, sedaj pa je na voljo za vse operacijske sisteme, avtorji pa obljubljajo, da nam bodo kmalu predstavili različico *NaDa* ™ *0.0*. Na voljo je celo za mobilne telefone.

Ste prezaposleni s početjem čisto ničesar? To lahko učinkoviteje opravite z NaDa(tm) 0.5!



419 Eater

Spam, spam, ribe, kruh in spam.

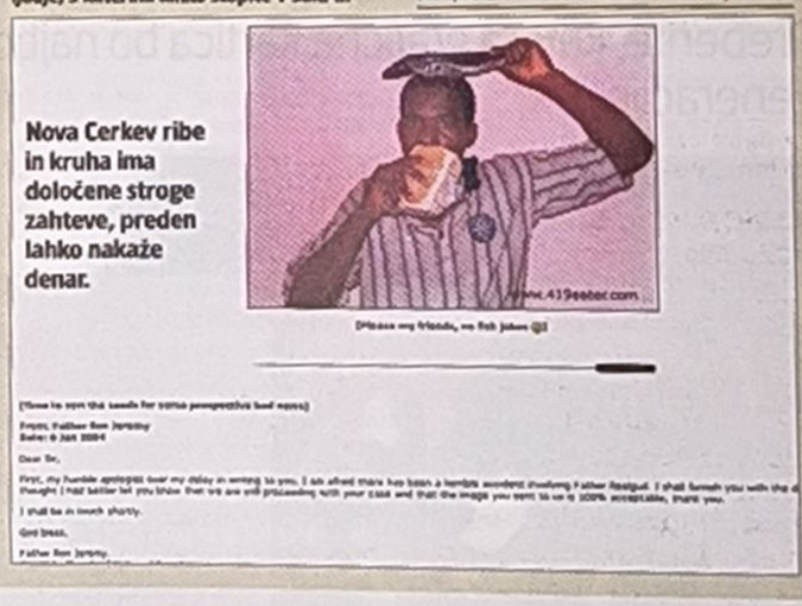
Genij MESECA

Kar zadeva spam, nam naši instinkti pravijo, naj ga obravnavamo kot takega in zabrišemo v koš. Decki pri *419 Eater* pa imajo neprimerno boljšo idejo. Odgovorite nanj! Gotovo se je v vašem nabiralniku kdaj znašla potegavščina 4-1-9 – da, tista, v kateri nek tip, najverjetneje iz Nigerije, pravi, da ima milijone dolarjev, ki jih je pripravljen deliti z vami, če mu boste pomagali pri prenosu denarja. Če ste padli na finto, ste bili nato povabljeni na potovanje v tujino in pretentani za goro denarja.

A za razliko od konzervirane šunke, so na drugem koncu spama čisto pravi ljudje, s katerimi lahko stopite v stik. In se pretvarjate, da ste organizacija, ki jim želi podariti nekaj sto tisoč dolarjev... A le, če pošljejo svojo sliko, na kateri imajo ribo na glavi. Ali kar se vam v danem trenutku pač zazdi dobra ideja. To igro lahko igra kdor koli – le preberite primere na tej spletni strani, nato pa prispevajte rezultate svojih podvigov. (Kar koli počnete, nikoli ne posredujte nobenega drugega osebnega podatka razen e-naslova, ki ga že tako ali tako imajo). Prevarajte prevarante – iz tega se lahko izcimi le kaj dobrega.

Na spletu www.419eater.com/html/tope.htm

Nova Cerkev ribe in kruha ima določene stroge zahteve, preden lahko nakaže denar.



POGLED V PRETEKLOST

Slavne strani, ki jih ni več med nami

The Brunching Shuttlecocks

Fore and simple as a hammer to the forebrain.

The Brunching Shuttlecocks have moved on. You can check out the archive or see some of their current work at:

Little Fluffy Industries
New Free Web Games Every Single Day

THE BOOK OF RATINGS
www.bookofratings.com

The Cyborg Name Generator

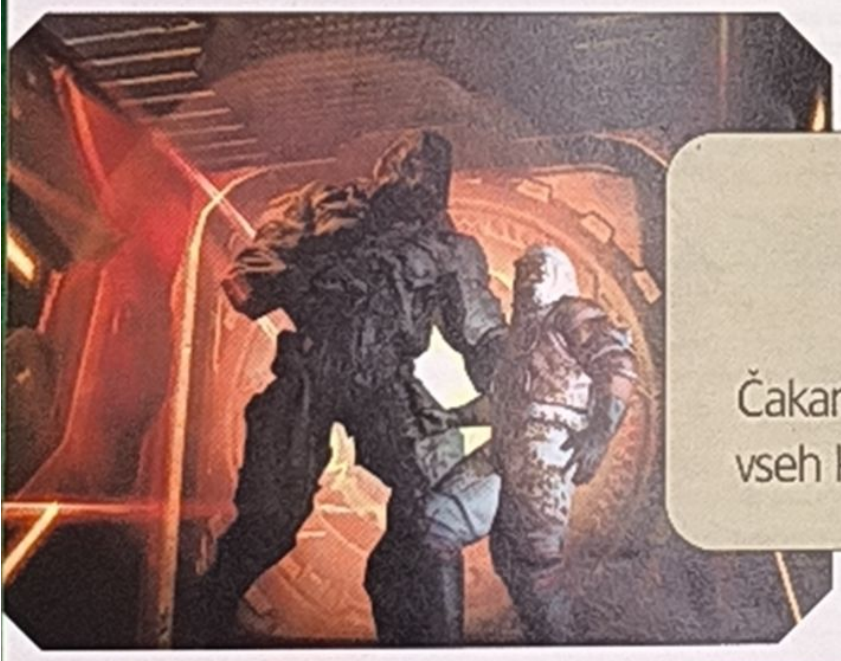
Na spletu www.brunching.com

Vsak uporabnik interneta, ki je starejši od treh let, se spomni briljantne strani Brunching Shuttlecocks. Osvežena je bila vsak dan, Lore Sjöberg in drugi pa so pisali odlične, brezplačne smešnice za vse, starejše od šestih let. Stran so nehali osveževati v začetku leta 2003, a je na njej še vedno zbranih šest let komedije.

Naslednji mesec PCFormat v prodaji 1. septembra

Ultimativni test grafičnih kartic

Vse nove kartice, vsi novi gonilniki in vse mogoče meritve! Preberite, katera grafična kartica bo najbolje poganjala igre nove generacije.



DOOM 3

Čakanja je konec. Bodo fanfare naznanile prihod kralja vseh kraljev? Preberite gigantski opis v naslednji številki!

PLUS! Kdo je kdo v svetu iger, test pomnilniških modulov in še več...

PCF 29

V reviji
ATI X800 Pro proti Geforce 6800 GT >> Radijska postaja >> Prenosni računalniki >> Pokažite kdo ste >> Najnovejši procesorji
Na disku
Micro Flight 4 >> Maya Pie >> 3D modeli >> Uefa Euro 2004 >> Wirefusion 3.2 >> Reason 2.5

PCF 28

V reviji
ATi Radeon X800 XT >> Hitman: Contacts >> Maya >> Datotečni sistemi >> Creative Zen PMC >> E3 >> Sid Meier in Pirates!
Na disku
Celoten Games Factory PRO >> Hitman: Contacts >> Celoten AceMoney >> Mozilla 1.7

PCF 27

V reviji
Opis GeForce 6800 >> 64-bitno igranje >> Supertest projektorjev >> Splinter Cell: Pandora Tomorrow >> Painkiller
Na disku
Celoten Canvas 7 >> Celoten Games Factory Pro >> Colin McRae Rally 04 >> Celoten Browserbob Light

PCF 26

V reviji
Supertest skenerjev >> Opis Far Cry >> Hollywood in igre >> Modularni računalniki >> 25 sekund za vdor v vaš sistem >> Battlefield Vietnam
Na disku
Celoten Data Advisor 5 >> Celoten Propixel2D SE >> Celoten Solid Converter PDF >> Firestarter

PCF 25

V reviji
Supertest LCD monitorjev >> Razburljiva prihodnost čipov >> Novi Pentium 4 >> Najgrozljivejši trenutki v igrah >> Opis Final Fantasy XI
Na disku
Celoten program Recovermyfiles >> Celoten Lightpad >> Far Cry >> Unreal Tournament 2004

PC Format pretekle številke **880 SIT** (CD izdaja), **1.200 SIT** (DVD izdaja), predzadnja številka **990 SIT** (CD izdaja), **1.300 SIT** (DVD izdaja) Poštnina igre na stroške PC Formata
Stare številke naročite na tel. **02 330 3301** (Suzana) ali pošljite e-mail na **narocnine@pcformatslo.net**

Fw d >> Fw d

Barbara ugotavlja, da še res obstaja kolektivna zavest... ali nezavest... ali koma...

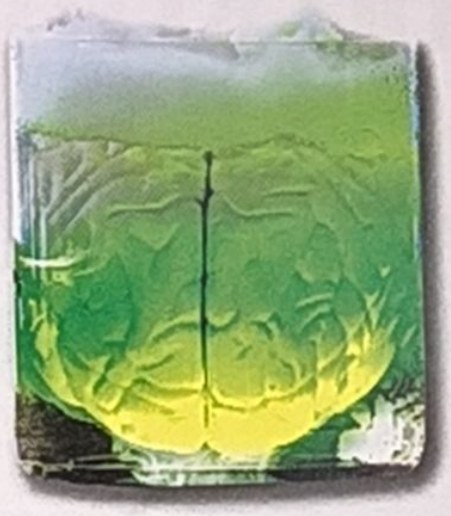
Kot že veste, je ta trakec ob strani namenjen tistemu, kar se znajde v mojem nabiralniku ali mi pade v oko med brskanjem po spletu. Ta mesec se je nabralo materiala, da bi lahko to rubriko pisala še kakšnih 25 let, zanimivo pa je bilo le to, da je imela večina slačic, ki ste jih pripenjali sporočilom, zanimivo skupno točko.

Dobro, priznamo, poletje se je začelo prav po babje, nadaljevalo pa pasje. In prav zato je bilo, medtem ko mi je pot v potokih lil med ritnicama, videti, da tudi vi razmišljate v enaki smeri. No, mogoče pa bi mi radi kaj dopovedali, pa meni ne kapne? A mogoče grizem? Preganjam mačke? Lulam po obcestnih drogovih, ne da bi se tega zavedala? S prvo in drugo možnostjo bi se še lahko sprijaznila, a če počnem kaj v slogu tretje, me prosim o tem obvestite, preden bodo o tem kar koli izvedeli naši vrli možje postave, ker si aretacije čisto smrtno zares ne želim.

Ne glede na odkrite ali skrite namene, ki so pogojevali pošiljanje sporočil, ki sem jih prejela, vam predstavljam tri najbolj izvirne slike človekovih najboljših prijateljev – tokrat brez komentarjev.

Kisli možgani

Pozor, našli ste rubriko za vse ljubitelje kislih kumaric in ostalih oblik vložene zelenjave.



Mraz vs. titov ŽULJ

IZZIVI MRAZA Skočite na PCF forum **www.pcformatslo.net/forum** in s svojim izzivom povzročite Gregorju žulj na možganski skorji.

To je to. Zadnja kaplja (moje krvi) čez rob. Odslej bom sprejemal samo še prijetne izzive, po koncu katerih me ne bo čakala rehabilitacija v bližnjih toplicah. "Žulj," so rekli gospod urednik. "In to po PCFormatovsko temeljito," so še pridodali na koncu. Fantastično. Kaj sem kaskader ali pisec? No, naj bo, ampak samo še tokrat.

Prva faza testa je bila pridobiti dovolj veliko število žuljev, da bi se dalo primerjati njihovo velikost, barvni odtenek, teksturo, polnost, okus tekočine v njem in kvaliteto bolečine ob pritisku nanj. In prva faza je bila na koncu tudi tista, katere izvedba je opisovalcu vzela največ časa. Začela se je s pohodom na Triglav v svetlo rdečih salonarjih velikosti 32. Rezultat so bili temno rdeči madeži, podobni zmečkanim malinam med vsemi prsti na nogah in večji rdeči madeži na podplatih. Bili so brez vsebine, o okusu pa bi težko govoril, ker nisem dovolj gimnastično podkovan, da bi si spravil podplate do ust. Bom ugibal, da ni bila podobna zmečkanim malinam. Bolečina je bila prvi del pohoda tiste pikajoče sorte, ko imaš občutek, da ti nekdo tišči šivanko pod dlesen, pri povratku z naše najvišje gore pa se je zavoljo zvina gležnja vsa pozornost receptorjev za bolečino preusmerila na ta del telesa.

Drugi del prve faze je bilo kopanje bazena velikosti 23,5 x 32 x 2 metra s krampom in lopato in nato ponovni zasip le-tega z golimi rokami. Zaradi neuporabe zaščitnih rokavic so se prvi testni primerki začeli kazati že zelo zgodaj – kakšnih deset minut za tem, ko sem prvič s krampom zadel ob trdno kamnito osnovo. Žulji so bili tu velike bele napihnjene tvorbe, iz katerih je pricurljala rumenkasta prozorna tekočina kislega okusa, ko sem jih preščipnil. Ko je bil ta del projekta zaključen, so bili žulji posejani trdno eden ob drugega, na levici do zapestja, na desnici pa vse do komolca. Bolečina je bila topega tipa, kot kadar odpreš vrata in pozabiš pravočasno umakniti zobe. Posredno si ti žulji doprinesli tudi k hudi ureznini na vratu, saj sem se zaradi bolečih dlani moral briti tako, da sem si dal britvico med kolena. Ravno zaradi te nezgodice sem bil, ko so me naslednji dan našli, tudi hospitaliziran, s čemer mi je bilo onemogočeno nadaljnje izvajanje eksperimenta.

Zaključek pa je vseeno dovolj jasen. Če vidite kjer koli na obzorju priložnost, da vas naskoči eden izmed stvorov, imenovanih žulj, recite "ne, hvala" in stecite na sladoled. Edina zabavna lastnost žulja je, da če hočete to nadlogo dobiti v res izrazitem formatu, morate delati. Sliši se nesramno do prav protiustavne mere, ampak z negiranjem prejšnjega stavka dobite zelo hecno resnico, ki se jo splača upoštevati: če žuljev nočete dobiti, morate počivati.

Zdaj pa najbolje, da zaključim, ker od vsega silnega tipkanja že čutim kljuvanje v edinem neožuljenem delu telesa, blazinici na levem kazalcu. Dajte naslednjič predlagati kaj bolj pozitivnega, recimo daljinski krmilnik za televizijo, ali pa hladno pivo, ali pa kar oboje. Se vnaprej zahvaljujem za vašo prijaznost.

Barva Odvisno od vsebine in velikosti
Vsebina Voda... ali nekaj v tem slogu, z več okusa
Tipi bolečin Od pikajoče, preko pekoče, do tope
Na spletu www.getablister.com
Testiranje omogočila Koža opisovalca

PCF 17 % "Vsekakor ena slabših pogruntavščin sploh."

SPLETNA NJIVA

Cvetke, ki jih sadite po naši spletni skupnosti na **www.pcformatslo.net/forum**.

Kaj dekleta igrajo
Mamo in staro mamo sem soočil v Pacmanu. NES vgfavnem. Brez besed.
Avtor: [morpheus]

Predstavnice ženskega spola in telefon
slovenke so že na splo bolj zahtevne, zapite vase in imajo idejo o belem miscastem tipu ki jo bo prisel resit, dring, dring, 21 stoletje je tu or be alone forever
Avtor: McGregorSLO

hočemo poster v pc formatu
ok zmenmo se za igre in to je to.Kakšen pomanjkljivo oblečen super mario
Avtor: Robizon

KAKO SE POCUTITE?
Lolish se bo ubil, 3 minute tišine za Lolisha...
... Bo kdo kaj spil ?
Avtor: [ZooROpa]

PPppPoooOOOtTTtTtTt TrrRRrREEeeeeSSSss
Jaz sem pa na pojsli sedet, moj frend pa na tieh pa je neki šraufal računalnik.
ON: Kva se neki trese a čuš?
Jaz: Kaj se trese? Kje to?
ON: Ja nevem neki se trese a nč ne čuš?
Jaz: (pogledam proti Wooferju) Pa sej nimaš tok naglas
Jaz(čez 2 sekundi): Ja pa res se neki trese. O fak, kva je zdej to?
—KONEC TRESENJA TAL—
ON: (smeh) Kaj je bilo to?
Jaz: (smeh) Kr neki je rukal
ON: Fak, potres je bil
Jaz in On: (se gledava 4 sekunde, obadva brez besed...)
On: Dej, pejva hitr ven.
Jaz in On: Lavtava po štengah dol kot """""" jaz vmes """""" po stopnicah, ker sem mel čudne drseče copate pa še panika me je zagrabila.
Avtor: Unikat

ANDREJ BELINA

Digitalno krmiljena peka gibanic 1.0

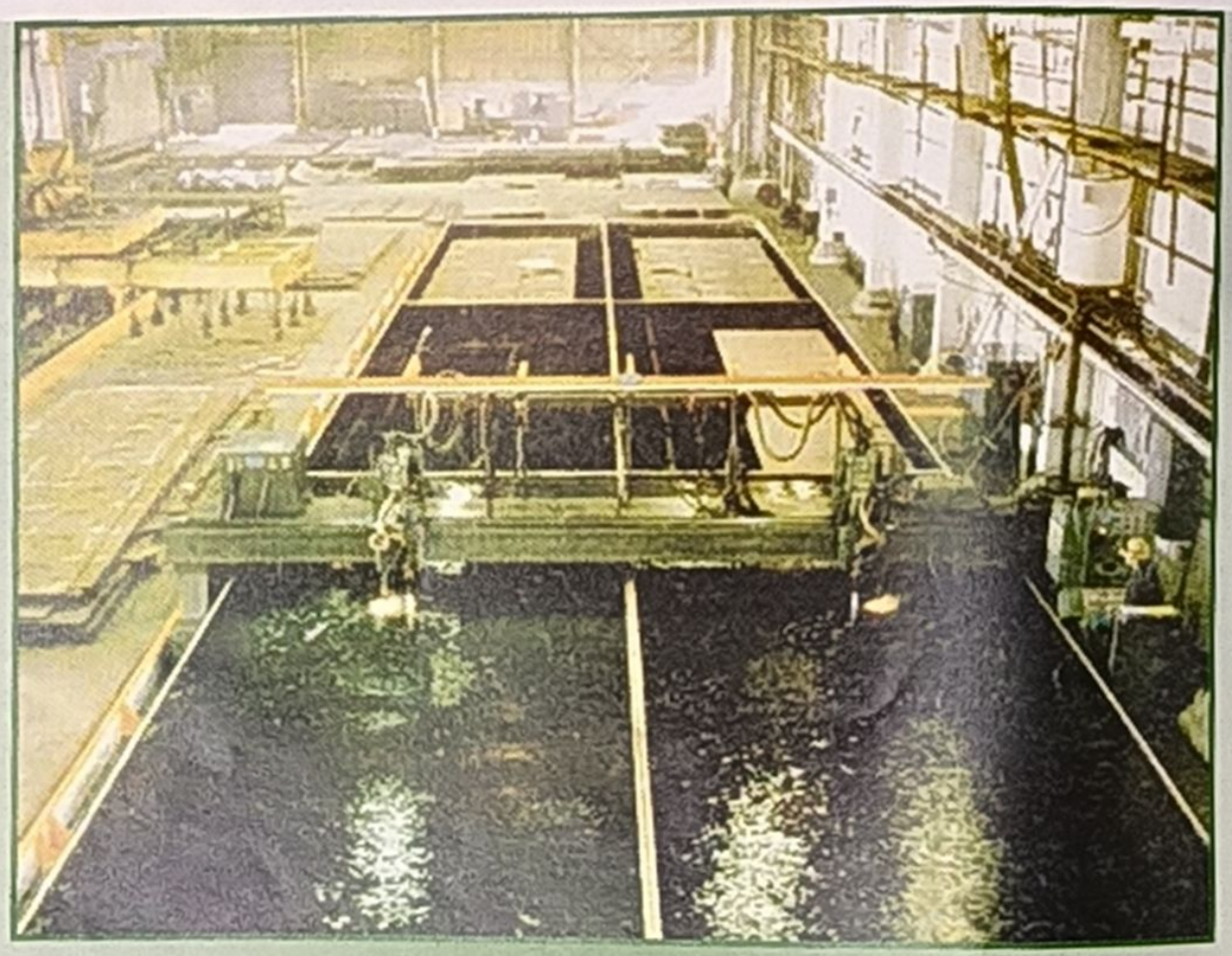
Najbrž še niste slišali za podjetje Jaymie Oilyware C&E (Computing and Electronics) Ltd. Nastalo je v začetku leta 2003, da bi razvijalo računalniško vodene kuharske pripomočke in nadzor nad njimi. Po propadlih projektih USB Žlica ter Feed-By-Wire (zloglasni projekt FBW, vseh trideset testirancev je še na zdravljenju, op. av.), jim je po letu in pol trdega dela uspelo predstaviti obetaven paket DCFP 1.0 (Digitally Controlled Food Processing), namenjenega vsem tistim, ki želijo uživati okusno in estetsko pripravljene obroke ter ne želijo tratiti veliko časa za pripravo le-teh.

Programski paket zajema tri različice, namenjene pripravi okusnih domačih jedi kot so žlikrofi, žganci, bograč, pohorski lonec, gibanica, kebab in burek.

Različica Professional podpira še izdelavo kupa dodatnih, bolj eksotičnih jedi, kot je domača tlačenka, jogurtova juha; s pomočjo Enterprise Edition pa boste pričarali najzahtevnejše jedi, kot npr. nadevana pečena račja prsa z zeleno lečo v solati, oblita z malinovim prelivom, ali pa na primer prekrasen gobov timbal z perutninskim musom in žajbljevo omako ali pa polenta (da, polento je še poseben izziv za elektronsko krmiljenje).

Pa začnimo z grobim opisom tretje različice, Enterprise. Paket je sestavljen iz osnovnega modula za strojno obdelavo hrane, ki ponuja vse osnovne funkcije za pripravo jedi. Tako lahko na sliki vidite (jasno) dvojne sonde AT351c za merjenje količine in kvalitete arome, medpomnilnik za skladiščenje moke, osrednje stikalo za izmet končnih izdelkov, krmilno enoto za mešanje testa H43, standardno 45kW napajalno postajo, drsnike i320PRO na ležajih "HI-end ball bearing", ki so pogosto v uporabi tudi v avtomobilski industriji, šest in pol-palčni loparček za odganjanje insektov, tri servo-motorčke katerih namen ni natančno definiran, in dodatno škatlo pri tleh, ki služi za dodajanje zdravih emulgatorjev. V tej škatli se nahaja standardna kartuša EX, ki ima razpredalčkane vse emulgatorje in umetna barvila ter arome od E142 do E236. Tako lahko vedno zagotovimo zmeraj najvišjo kakovost in videz končnega izdelka.

Preizkusili smo se v pripravi slastne vseslovenske gibanice in bili popolnoma presenečeni nad izidom. Najprej smo s (uporabniku prijazno) priloženo programsko opremo iz baze podatkov izbrali našo jed. Baza je res obsežna, saj zajema od posamičnih jedi, na primer dimljenih klobas, skutinih štrudljev in polente, do vnaprej prirejenih scenarijev. Pogledali smo si malo scenarij imenovan



ZGORAJ Navdušenje je bilo nepopisno, uredništvo je sito.

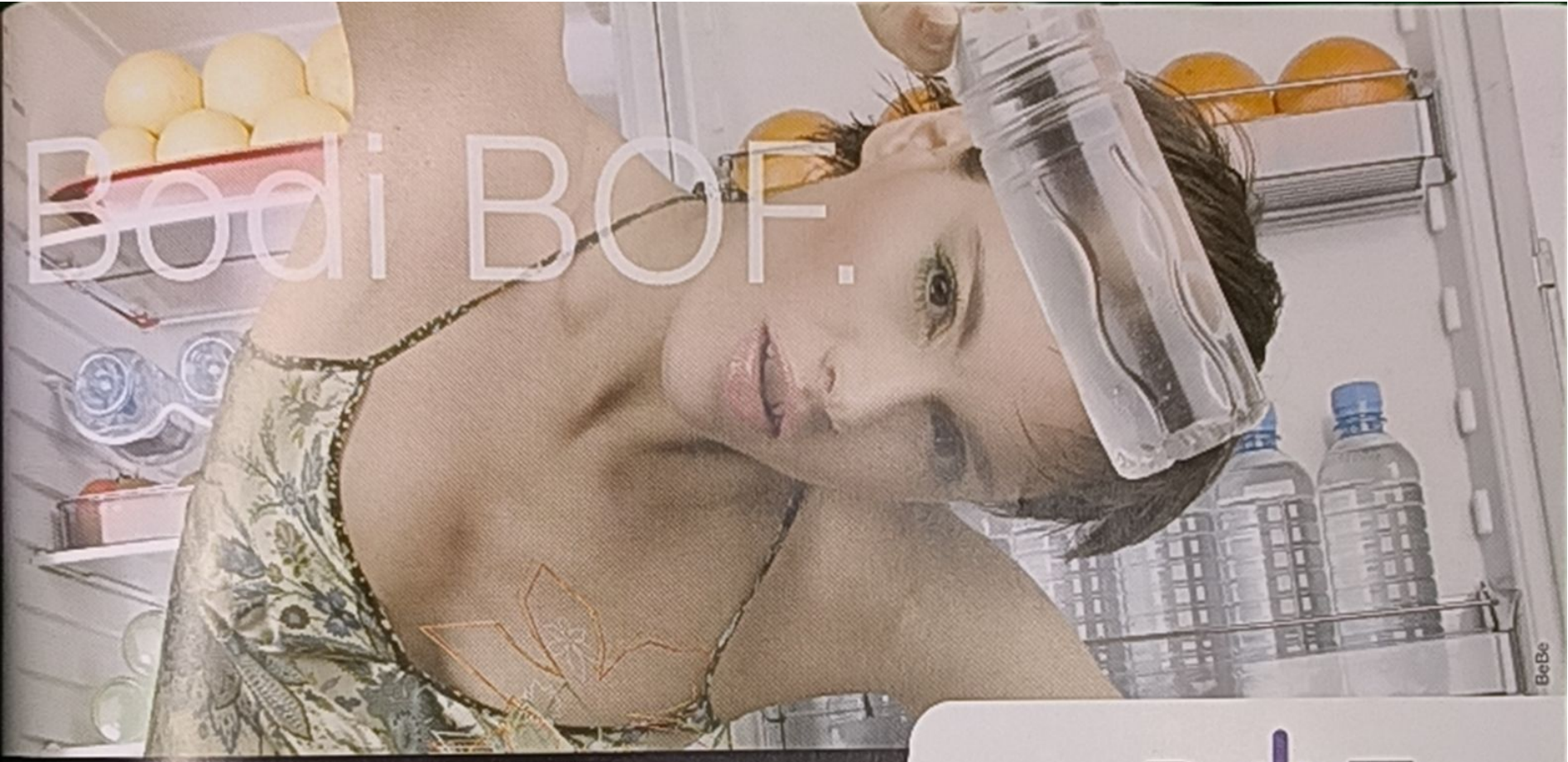
Zgornja Stajerska Bloodbath (malo je sicer moteče, da programski paket ni v našem jeziku vendar je dovolj razumljiv za povprečno slovensko kuharico), kjer lahko pripravimo okusen hamburger kar direktno iz kravice po principu standardne stružnice CNC, s samo tremi kliki. Res izvrstno pripravljeno. No, ker nam proizvajalec ni ponudil potrebnih dodatnih strojnih modulov, smo se solidarno odločili za omenjeno Gibanico™. V prvem koraku smo izbrali jed, nato določili specifikacije, kot na primer drsnike za kontrolo debeline gibanice, odstotno določitev razmerja med moko in skuto, vrsto in količino aditivov za tisti res

SPODAJ Ja, ja... kam gre ta tehnika.

lep, zlato rumen videz, ter na tretjem zavihku samo še količino za peko večje ali manjše gibanice. Po nekajminutnem ropotu je padla po pritisku na osrednje stikalo iz naprave odlična, omamno dišeča gibanica.

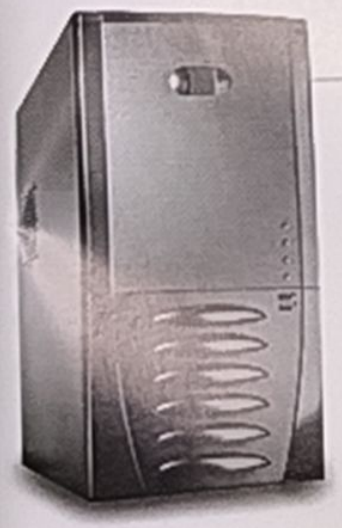
Pri sami napravi velja še omeniti, da lahko standardno 20-litrsko kartušo s skuto razširimo z dodatnim 40-litrskim sistemom in tako poskrbimo, da iz navadne teksel-ploske in bledikaste skute dobimo ob enomesečni uporabi čudovito zelenkasto, polno teksturirano poligonsko skuto, ki jo nato naprava ob uporabi postrga in nanese. Na ta način si zagotovimo precej manjšo porabo skute, aroma je kvalitetnejša, pa tudi na zobeh lahko začutimo tisti prijetni okus po malhu in drugih nežnih sestavinah. Prav tako si lahko privoščimo tudi pripravo drugih izdelkov, kot na primer odličnih krofov, ki jih za minimalno doplačilo pridobivamo iz dodatka DonutDelux (nadgradljivo na proizvajalčevi strani), za kar smo pa prejeli samo fotografijo od proizvajalcev.

Če seštejemo vse, kar ponuja, je ta paket vsekakor uporaben, nezahteven in izpolnjuje iste visoke evropske varnostne standarde kot naslednje naprave: kitajski multipraktiki, mikrovalovne pečice brez varnostnih stikal na vratih, visoko-napetostne zobne krtačke ter vozni park avtomobilov Ford Pinto.



Novi lepši svet elektronike

BOF
Building Of Fun



Osebni rač. REDRAT
ACID

179.990 sit

- AMD Athlon™ 3000+ XP BARTON 400
- procesorski hladilnik ARCTIC COOLING Super Silent 4 Pro
- pomnilnik 512 Mb PC3200 DDR
- trdi disk 160 Gb 7200 obratov z 8Mb medpomnilnika
- vgrajen AGP 8x grafični vmesnik
- grafična kartica z Sapphire ATI Radeon 9600 SE 128 Mb DDR, tv-out, DVI
- 5.1 kanalni 3D zvočni procesor
- 6x USB 2.0 vmesnik
- Ethernet LAN 10/100 mrežni vmesnik
- disketna enota 1.44 MB črne barve
- DVD+R/RW 8x/8x NEC zapisovalnik črne barve
- ohišje Antec SLK2650 BQE
- disketna enota 1.44 MB črna

Osebni rač. REDRAT
BUG

116.990 sit

- AMD Athlon™ 2700+ XP 333 MHz
- procesorski hladilnik ARCTIC COOLING Super Silent 4 Pro
- pomnilnik 512 Mb PC3200 DDR
- trdi disk 80 Gb 7200 obratov z 8Mb medpomnilnika
- vgrajen AGP 8x grafični vmesnik
- grafična kartica z Sapphire ATI Radeon 9200 SE 128 Mb DDR, tv-out, DVI
- 6 kanalni 3D zvočni procesor
- 6x USB 2.0 vmesnik
- Ethernet LAN 10/100 mrežni vmesnik
- disketna enota 1.44 MB
- DVD+RW 4x BENQ zapisovalnik črne barve
- ohišje MidiTower s 350W napajalnikom
- disketna enota 1.44 MB črna

17" LCD monitor SAMSUNG
173 P

133.990 sit

- ločljivost 1280*1024 ;odzivni čas 25 ms
- kontrast 700:1; svetilnost 270 cd/m2
- vidni kot 178°/ 178°; DVI vhod
- aluminijasto ohišje; garancija 3 leta

Laserski tiskalnik MINOLTA
PAGE PRO 1300W

35.990 sit

- hitrost tiskanja 16 strani / min
- ločljivost: 1200 x 1200
- pomnilnik 8 MB
- vmesnik: paralelni, USB

17" LCD monitor SAMSUNG
173 T

124.990 sit

- ločljivost 1280*1024; odzivni čas 25 ms;
- kontrast 700:1; svetilnost 250 cd/m2
- vidni kot 170°/ 170°; DVI vhod
- garancija 3 leta

17" LCD monitor SAMSUNG
172 X

119.990 sit

- ločljivost 1280*1024 ;odzivni čas 12 ms
- kontrast 500:1; svetilnost 270 cd/m2
- vidni kot 160°/ 140°; DVI vhod
- garancija 3 leta

svetovanje

Svetovalci BOF-a vas bodo s strokovnimi in življenjskimi nasveti privedli do izbora, ki bo zadostil vsem vašim željam, potrebam in zmožnostim. Najboljše za dom in žep.

BOF Ljubljana, delovni čas, **trgovina:** pon-sob: 9 - 21, **bar / CD shop:** pon-sob: 9 - 01, ned: 17 - 23 / BOF, BTC City, hala 18 (nasproti Koloseja), Ljubljana
BOF Kranj, delovni čas, **trgovina:** pon-pet: 9 - 20, sob: 9 - 19, **bar / CD shop:** pon-sob: 9 - 23 / BOF, TC Supernova Kranj, Stara cesta 25, Kranj
BOF Maribor, delovni čas, **trgovina:** pon-sob: 9 - 20, **bar / CD shop:** pon-čet: 9 - 23, pet-sob: 9 - 01 / BOF, Tržaška 7, Maribor

PISARNA DOMA ZABAVA DOMA PRENOSNIKI BELA TEHNIKA KUHANJE OSEBNA NEGA CD DVD **www.bof.si**

DARILO!!! *Vsem kupcem PCPlus računalnikov podarimo PCPlus DVD:*

www.pcplus.si

- s 5 licenčnimi IGRAMI
- pisarniškim paketom OpenOffice.org
- operacijskim sistemom Linux
- PINNACLE SYSTEMS prezizkusnimi programi

PCplus®

PCplus TEHNIČNA PODPORA 090 71 70 (klic je plačljiv)

PCplus PRIVILEGE servis V primeru upravičene garancijske reklamacije Vam računalnik brezplačno prevzamemo in dostavimo.

OSEBNI RAČUNALNIKI

	e-office	i-f@mily Novo	e-m@chine	g@mer TV Tuner	m@gic TV Tuner	Dream m@chine TV Tuner
Procesor:	Intel® Celeron® 2.6 GHz	AMD Athlon 2600+	Intel® Pentium® 4 2.8 GHz	AMD Athlon XP2700+	AMD Athlon XP 3000+	Intel® Pentium® 4 3.0 GHz
Osnovna plošča:	Asus P4SP-MX	Asus A7NEX-VM	Asus P4SP-MX	Asus A7VEXIX	Asus A7N8X/X	Asus P4P800/GD
Pomnilnik:	256 MB DDR	256 MB DDR	256MB DDR	512 MB DDR	512 MB DDR (PC2700)	512 MB DDR (PC2700)
Trdi disk:	60 GB 7.200 obr	60 GB 7.200 obr	160 GB 7.200 obr	80 GB 7.200 obr	160 GB 7.200 obr.	160 GB 7.200 obr.
CD/CD-RW pogon:	---	---	---	CD-RW		
DVD pogon	Combo DVD/CD-RW	Combo DVD/CD-RW	Combo DVD/CD-RW	DVD	DVD±RW 8x	DVD±RW 8x
Grafika:	integrirana + AGP reža	integr. GeForce4 MX + AGP	integrirana grafika + AGP reža	Radeon 9600SE 128MB DDR TVO DVI	GeForce FX5700 256MB , TVO, DVI	Radeon 9600SE 128MB DDR TVO DVI
Zvok:	integriran 6 kanalni	integriran 6 kanalni	integriran 6 kanalni	integriran 6 kanalni	integriran 6 kanalni	integriran 6 kanalni
Tipkovnica:	Multimedijska tipkovnica	PcPlus tipkovnica	Multimedijska tipkovnica	Multimedijska tipkovnica	Multimedijska tipkovnica	PCplus tipkovnica
Miška:	miška 5 tipk, s koleščkom	miška 3 tipke, s koleščkom	optična miška, s koleščkom	miška 5 tipk, s koleščkom	optična miška, s koleščkom	optična miška, s koleščkom
Zvočniki:	zvočniki flat 160W	zvočniki 180W	zvočniki 180W	zvočniki 180W	---	---
Modem:	---	56K, interni	---	---	---	---
Mrežna kartica:	LAN 10/100	LAN 10/100	LAN 10/100	LAN 10/100	LAN 10/100	LAN 10/100
TV tuner:	---	---	---	TV kartica	TV kartica	TV kartica
	99.900,-	**114.900,-**	**144.900,-**	**149.900,-**	**214.900,-**	**249.900,-**

Nikon

Nikon COOLPIX 2200
2.1MPix tipalo,
1,6" LCD display
3xoptični + 4xdigitalni zoom,
Snemanje AVI filmčkov
14.5 MB interni spomin
+ SD/MMC reža, USB

39.900,-

Nikon COOLPIX 3200
3.2 MPix tipalo,
1,6" LCD display
3xoptični + 4xdigitalni zoom,
Snemanje AVI filmčkov
14.5 MB interni spomin
+ SD/MMC reža, USB

64.900,-

mp3/CD radiokasetofon

Waitec FREESTYLE
CD predvajalnik z MP3,
radiokasetofon
BOOMBOX oblika,X-Bass
funkcije, 2-sistemski zvočniki

14.900,-

mp3 predvajalnik

AUDIO STENO BP300
128MB USB 1.1 spominski medij
MP3 & WMA predvajalnik in
diktafon, osvetljen LCD
prikazovalnik, slušalke, equalizer

21.900,-

NEC

NEC Versa C160
AMD Mobile Athlon XP 2200+
Trdi disk 40 GB, 256MB DDR RAM,
15" TFT XGA zaslon, Combo DVD/CD-RW pogon,
Integ. grafična kartica do 32MB, USB 2.0,
Integ. zvočna kartica, 56k modem,
LAN 10/100, Li-Ion baterija Free DOS, teža 2.9 kg

264.900,-

olivetti

OFX 180
3 v 1: fax, kopirni stroj, telefon
Inkjet tehnologija
Avtomatski podajalec papirja
Tihi sprejem

29.900,-

Job-Jet M400
4 v 1: fax, kopirni stroj, tiskalnik,
optični čitalnik
Tiskalnik 4800x1200 DPI
Optični čitalnik: 1200x1200 DPI
Fax 33.6kbps, barvno pošiljanje
USB priklop, avtomatski podajalnik

69.900,-

iiyama

Vision Master 1451
Največja ločljivost: 1600x1200
Opt. ločljivost: 1280x1024
Velikost pike: 0,28mm

49.900,-

Vision Master 454
Največja ločljivost: 1920x1440
Opt. ločljivost: 1600x1200
Velikost pike: 0,24 mm

109.900,-

Vision Master PRO 513
Največja ločljivost: 1920x1440
Opt. ločljivost: 1600x1200
Velikost pike: 0,24mm

159.900,-

NEC Versa M340
Intel® Pentium® M procesor z 1,50 GHz
Intel® 855GM nabor
Intel® PRO/Wireless 2200BG 802.11b/g WLAN
Trdi disk 40 GB, 256MB DDR RAM,
15" TFT XGA zaslon, Combo DVD/CD-RW pogon,
Integ. grafična kartica do 64MB, 3x USB 2.0,
Integ. zvočna kartica, 56k modem,
LAN 10/100, Li-Ion baterija Free DOS, teža 2.8 kg

319.900,-

e-yama by iiyama

e-yama 17NE1-S
Ločljivost:1280x1024
Svetlinost: 370cd/qm
Kontrast: 350:1
Odzivni čas: 14ms
Zvočniki 2 x 2,5W

97.900,-

NEC/MITSUBISHI

Accusync 71VM
Ločljivost: 1280x1024
Velikost pike: 0,264 mm
Odzivni čas: 16ms
Zvočniki

104.900,-

Accusync 91VM
Ločljivost: 1280x1024
Velikost pike: 0,294 mm
Odzivni čas: 25ms
Zvočniki

159.900,-

Diamond plus 938B
Velikost pike: 0,25-0,27mm
Največja ločljivost: 1600x1200
Opt. ločljivost: 1280x1024

75.900,-

Diamond plus 230SB
Velikost pike: 0,24mm
Največja ločljivost: 1920x1440
Opt. ločljivost: 1600x1200

184.900,-

Hansol

720E/730E
Ločljivost: 1024x768/85Hz
Max. ločljivost: 1280x1024
Velikost pike: 0.28mm

26.900,-

930D
Ločljivost: 1280x1024/85Hz
Max. ločljivost: 1600x1200
Velikost pike: 0.25mm

49.900,-

Belinea

Belinea model 10 15 36
Ločljivost: 1280x1024 / 75 Hz
Velikost pike: 0,297 mm
Kontrastno razmerje: 400:1
Zvočniki

79.900,-

Belinea model 10 17 15
Ločljivost: 1280x1024 / 75 Hz
Velikost pike: 0,264 mm
Kontrastno razmerje: 450:1
Zvočniki

102.900,-

Belinea model 10 30 26
Ločljivost: 1024x768 / 85 Hz
Velikost pike: 0,26 mm

26.900,-

Belinea model 10 60 75
Ločljivost: 1280x1024 / 85 Hz
Velikost pike: 0,26 mm

39.900,-

NEC

NEC VT 46 Domači kino
LCD tehnologija
Ločljivost: 800x600,
Svetlinost: 1200 ANSI lumnov,
Kontrastno razmerje: 400:1,
Velikost projekcije: 21"-300"
Daljinski upravljalec
Zvočnik: 1W mono
Torbica
Teža: 2.9 kg

~~269.900,-~~

259.900,-

NEC VT 570 Novo
LCD tehnologija
Ločljivost: 1024x768,
Svetlinost: 1300 ANSI lumnov,
Kontrastno razmerje: 400:1,
Velikost projekcije: 21"-300"
Daljinski upravljalec
Zvočnik: 1W mono
Torbica
Teža: 2.9 kg

359.900,-

PRODAJNA MESTA:

HARVEY NORMAN
LJUBLJANA: 01/585 50 00

POWER PLUS
CELJE: 03/428 20 38
LJUBLJANA: 01/511 27 27
MARIBOR: 02/252 60 06

BIG BANG
KOPER: 05/630 65 00
KRANJ: 04/281 23 19
LJ. - BTC: 01/587 35 73
LJ. - RUDNIK: 01/420 25 60
MARIBOR: 02/320 39 36
JESENICE: 04/583 68 00
PTUJ: 02/771 05 96
M.SOBOTA: 02/539 12 70
CELJE: 03/425 25 57

METALING d.o.o.
CELJE: 080 10 01
www.trgovina.metaling.si

MEDIA DOM
M. SOBOTA: 02/53 48 335

BOF
LJUBLJANA: 01/548 44 60
KRANJ: 04/281 27 10
MARIBOR: 02/320 75 70

PCS computers
PTUJ: 02/780 02 60
RAVNE: 02/822 13 32
ORMOŽ: 02/741 16 09

Meler Rač. inženiring
PIVKA: 05/757 11 50

MENTIS
DRAVOGRAD: 02/630 65 00
VELENJE: 03/897 68 50

JANUS TRADE d.o.o.
LESCE: 04/532 01 55
CELJE: 03/425 50 80
KRŠKO: 07/48 80 800
M. SOBOTA: 02/53 03 830
RAVNE: 02/87 50 190
KRANJ: 04/20 15 850

MPRINT d.o.o.
CELJE: 03/490 40 10

ROLAN
MARIBOR: 02/300 13 00

Avto-izziv
VRHNIKA: 01/750 21 13

Tech-Trade Center d.o.o.
LJUBLJANA: 01/434 01 08

TC Merkur
TC Hudinja, CE: 03/54 32 715
TC Dom Tabor, MB: 02/32 06 126
TC Ljubljana: 01/52 00 822
TC Rudnik, LJ: 01/28 01 042
TC Primskovo, KR: 04/20 17 938
TC Nova Gorica: 05/33 11 236

Centri Interspar

Nekatere trgovine prodajajo samo del artiklov iz ponudbe na oglasu.

www.pcplus.si

Vse cene so v SIT in že vsebujejo DDV, cene so informativne, slike so lahko simbolične, za morebitne napake se odgovornosti ne sprejemamo! Pridržujemo si pravico do spremembe cen in konfiguracij. Avant@ d.o.o. Stegne 13, Ljubljana.